CASUS BELLI

1er MAGAZINE
DES JEUX DE
SIMULATION
jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

72 *novembre décembre 92*

Dangerous Journeys

le nouveau jeu de Gary Gygax

Après HeroQuest et Space Crusade :

Seigneurs de guerre

Préparez-vous au Xe Championnat de France de Wargame avec

VOLGA 1943



255 FB - 9 FS - 5.50 $can

Ouï live you



11 NOVEMBRE : "BAT'NIGHT OUI FM" toute la nuit au Bataclan
avec **Heroes del Silencio** **et Daran et les Chaises**

1 novembre 92: **Godfathers of Rap** ■ **Grand Master Flash** ■ **Kurtis Blow** ■ **Sugarhill Gang** Elysée Montmartre. **4 nov:** **Shoulders** Passage du Nord Ouest. **5 nov:** **Emerson Lake and Palmer** Zénith ■ **Emf** Espace Ornano. **6 nov:** **Shoulders** Le Plan-Ris Orangis ■ **Soirée Planet Rock** Rex Club. **7 nov:** **Cheb Mami** Le Plan-Ris Orangis. **14 nov:** **James Mac Murtry** ■ **Kevin Ayers** Le Plan-Ris Orangis ■ **Dirty District** MJC Saint Denis. **15 nov:** **Willy de Ville** Olympia. **16 nov:** **Soirée James Trussard** Le Plan-Ris Orangis. **18 nov:** **The Familly Cat** ■ **Consolidated** Espace Ornano. **20 nov:** **Soirée Planet Rock** Rex Club. **21 nov:** **T.K.X Project** ■ **Living Ways** ■ **Hot Kitty** Le Plan-Ris Orangis. **23 nov:** **Nine Below Zero** ■ **Green on Red** Espace Ornano. **24 nov:** **Motorhead** Agora d'Evry ■ **Fair 93 : Blankass** ■ **Ecole du Crime** ■ **EV** ■ **Seba** Elysée Montmartre. **25 nov:** **Nits** Bataclan Paris. **26 nov:** **Zebda** ■ **Les French Lovers** ■ **Sound of the Desert** Bataclan Paris ■ **New Fast Automatic Daffodils** ■ **Living in Texas** Espace Ornano. **27 nov:** **Barrence Withfield** Bataclan Paris. **28 nov:** **Princesse Erika** Le Plan Ris Orangis. **29 nov:** **Sonic Youth** Zénith. **2 dec:** **The Oyster Band** Passage du Nord Ouest. **3 dec:** **Accused** ■ **Mucky Pup** Espace Ornano. **5 dec:** **Nine Nine Nine** ■ **PKRK** MJC Saint Denis. **10 dec:** **Molodoi** Espace Ornano. **11 dec:** **Cry Babies** Pigall's. **11 dec:** **Frontline Assembly** Espace Ornano. **14 dec:** **Happy Mondays** Bataclan Paris

Ouï fm renseignements : (1) 42 71 10 23 • **3615 Ouï rock**

Liste arrêtée le 13 octobre 1992

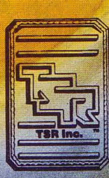
★ Bronx agence

2100F

Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.



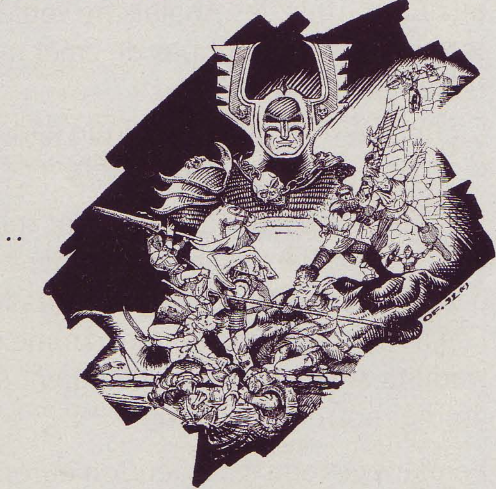
72 Sommaire



Critiques

Jeux et aides de jeu

Scénarios de jeux de rôle



Rubriques habituelles

Couverture : Alain Lambert

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 67.*

CASUS BELLI n°72. Novembre-Décembre 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 4e trimestre 1992. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur commercial publicité: Patricia Brault. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Frédéric Blanchard, Coucho, Olivier Frot, Didier Guiserix, Jérôme Lereculey, Florence Magnin, Var Anda. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint: Jean-Charles Guerault. Abonnements et marketing direct: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Pierre Bieuron. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque, Tél.: (1) 46.48.48.26. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 11.100.00F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT- Tél: (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél: (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés: par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9h à 12h; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine: 150F, 6 numéros par an. Tarif Canada: 36$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse: 53,5FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Shadowrun est un jeu américain FASA, L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité en français par Descartes Editeur, JRTM est un jeu ICE édité en français par Hexagonal, Mega III est un jeu Jeux & Stratégie/Casus Belli/Descartes Editeur.

Éditorial

— Attention Thierry, nous rentrons dans la politologie et tel n'est pas notre propos...

Entre ce numéro de *Casus Belli* et le suivant, le Grand Marché européen aura ouvert ses portes. Quoi de neuf dans le domaine du jeu de rôle ?

Tout d'abord, Games Workshop s'implante officiellement en France, mais ne fera vraisemblablement que la traduction de ses jeux avec figurines (y compris de son magazine *White Dwarf*). Aquelarre – le jeu espagnol – ne trouve pas d'éditeur intéressé par sa traduction, que ce soit aux États-Unis ou en Europe, et Joc International pense sérieusement à faire lui-même une version anglaise. C'est d'ailleurs ainsi que Descartes Éditeur a procédé avec Premières Légendes. Mais si Celtic Legends est diffusé aux États-Unis, les Anglais ne veulent pas le vendre. Il ne suffit pas de créer un jeu, il faut ensuite le diffuser. Ce qui est déjà problématique dans le pays d'origine devient un casse-tête à l'étranger.

Les Allemands, quant à eux, ont traduit Kult, un jeu suédois, et s'intéresseraient à In Nomine Satanis/Magna Veritas. Les Italiens ont une bonne gamme de jeux traduits et viennent régulièrement en France étudier notre production.

Pendant ce temps, la GenCon européenne organisée par TSR a lieu en Angleterre mais ne propose aucun jeu européen (à l'exception de En Garde !, un ancien jeu belge désormais américain). Est-ce pour cela qu'il y a encore plus de rôlistes à cette convention qu'au Salon du jeu de réflexion de Paris ou à la Foire d'Essen en Allemagne ? Ou bien est-ce la méthode des Championnats, Coupes et Tournois Officiels qui fédérera le plus de joueurs ?

— Hé oui ! L'importance de ces questions est de les avoir posées et c'est notre rôle en tant que journalistes de poser ce genre de questions...

— Tout à fait Thierry !

LBD

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

La Seyne-sur-Mer

1er novembre/5 mai

La Fédération régionale de jeu de rôle et de simulation du Midi organise des **championnats régionaux de wargame historique et fantastique** (WH 40k, WH epic, WH Battle, Newbury Fast Play). Eliminatoires en continu pour les sélections des demi finales, et finale les 8 et 9 mai 93. Renseignements : Fédération régionale de jeu de rôle et de simulation du Midi, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80 (h.b.)

Nancy

13/15 novembre

Le Cercle des élèves de l'ESSTIN organise les **5e Joutes du Téméraire** au palais des congrès de Nancy. Au programme des tournois de jeu de rôle : la Coupe de France Stormbringer, JRTM, AD&D2, Maléfices, INS/MV, James Bond et Cyberpunk. Des jeux de plateau : Formule Dé, Super-Gang, Diplomacy, les championnats de France Zargos et Blood Bowl. Il y aura de nombreuses séances d'initiation, un espace vidéo, une salle jeu micro et un bar. Enfin, Greg Stafford, fondateur de Chaosium et auteur de RuneQuest et Pendragon, sera présent et dédicacera en avant-première la version française de Pendragon (chez Oriflam). Renseignements : CE ESSTIN, parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Lille

14/15 novembre

Les Clubs de jeux de simulation réunis organisent la **3e édition du Marathon des jeux de plateau**. Les participants s'affronteront sur Zargos, Full Metal Planète, Illuminati, Rencontre cosmique, Diplomacy, Merchant of Venus, etc. Le barème tiendra compte de la durée et de la complexité des jeux. Dossiers à retirer au magasin Rocambole, 41 rue de la Clef, à Lille. Ou téléphonez après 19 h à Emmanuel au (16) 20.41.22.30 ou bien minitel direct au (16) 21.71.83.14.

Tarbes

14/15 novembre

Stratèges & Maléfices participera à la **Foire aux Hobbies** de Tarbes, qui se déroulera au parc des Expositions, bd Kennedy. Au programme : démos et initiations aux jeux de simulation, d'Histoire et de rôle ; projection de films. Renseignements : Pascal au (1) 62.93.35.63.

Angoulême

14/15 novembre

La Pierre du Destin et l'Association angoumoise de jeux d'Histoire organisent leur **4e convention des jeux de simulation**. Au programme : tournoi de figurines 15mm sur les règles DBA, concours de dioramas et tournoi multijeu de rôle. La manifestation se déroulera à la salle polyvalente de l'Isle d'Espagnac. Contact : Olivier Manon au (16) 45.32.20.08 après 20h.

Savoie

Présent/Futur

Le club des Nouveaux Saigneurs organise à la salle St-Michel à La Ravoire un **championnat régional de Formule Dé**. Les courses auront lieu les 22 novembre, 6 décembre, 16 et 30 janvier, 13 février et 20 mars. Renseignements : Manuel Farcy au (16) 79.70.54.60.

FUTUR

Laval

18/20 novembre

L'équipe d'animation du centre lavallois d'Éducation populaire, avec le magasin Sortilèges en Mayenne et l'Association 4D Corporation, organisent **L'Europe en jeux et jouets**. Dans ce cadre, des séances d'initiation seront proposées en soirée au Ludo CLEP, 8 impasse Haute Chiffolière, Laval. Au programme : Civilisation, Squatt, Grands Stratèges, Armada, L'appel de Cthulhu, Maléfices, Hawkmoon... Renseignements : Pascal Bisson, CLEP, 33 rue du Vieux Saint-Louis, 53000 Laval. Tél. : (16) 43.56.41.31.

Châtenay-Malabry

21 novembre

Le club de jeux de plateau de l'Ecole centrale de Paris organise son traditionnel **tournoi d'automne de Full Metal Planète**. Contact : Pat au (1) 46.83.74.52 ou Arnaud au (1) 46.83.74.54.

Nantes

21 novembre

Stratèges & Maléfices organise un **grandeur-nature diplomatique médiéval-fantastique** au château de la Pervenchère. Renseignements : Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine.

Poitiers

21/22 novembre

Les **6e Journées du jeu** sont organisées par Hexagonal 86, Arkham, CAP Sud et Descartes Editeur, avec la participation de Casus Belli, du Printemps, du Dé à trois faces, de la ville de Poitiers... Au programme : la Nuit du jeu de rôle ; la première coupe de France de L'appel de Cthulhu ; des tournois de Zargos, Formule Dé, Diplomacy, Blood Bowl, de wargames ; un concours de peinture sur figurines ; un tournoi médiéval grandeur nature, un killer en continu, etc. Renseignements : Frédéric Tournadre (16) 49. 88.94.99 ou Laurent Thibaudeau (16) 49. 45.04.90.



L'un des deux trophées réalisés par Franck Dion pour la coupe de France de l'AdC.

Caen

27/29 novembre

Le **4e Forum du jeu** (et **1er Forum du jeu et du modélisme**), organisé par Chimère, aura lieu à la salle de l'Echiquier, dans l'enceinte du château. Au programme : initiation, démonstrations, tournois de jeu de rôle et jeu de plateau, expositions, nuits du cinéma historique puis fantastique, rencontres et dédicaces avec les auteurs présents : V. et J.-L. Bizien – régionaux de l'étape - (Hurlements), Croc (Animonde, Bitume, INS/MV, Bloodlust...), P. Mouchebeuf (Aristo, Fief), plus des représentants de Siroz, Ludodélire, Casus Belli, Corrège, Editions de la Lune-Sang, Jeux Descartes... Il paraîtrait que la première soirée va faire du bruit (à suivre...).

Blanc-Mesnil

28/29 novembre

La Charge du 93e organise le **2e Trophée Alexandre**, au vaste programme : jeux d'Histoire avec figurines (tournoi antique-médiéval – Trophée Alexandre – 25 mm, reconstitution de Froeschwiller 1870 25 mm, 2e G.M. 20 mm, tournoi Ier Empire 15 mm, tournoi Renaissance – Trophée Henry IV – 15 mm, initiation, échecs (simultanée avec un grand maître et initiation), jeux de plateau (parties ouvertes sur Cry Havoc et Siège, initiation à Connexion), wargames et diplomatie (Valmy bataille révolutionnaire de 1792, tournoi des Diadoques), Othello et dames (simultanées et initiation), reconstitution en uniformes napoléoniens, exposition d'armes anciennes et démonstration de maniement d'armes, livres d'Histoire, exposition de figurines et mise en peinture, stands de vente de figurines. Renseignements : La Charge du 93e, salle Quenemer, cité Alizard, 121 à 129 rue A. Briand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 48.65.51.14.

Brest

28/29 novembre

Le **2e Salon du jeu de Brest** aura lieu à la MPT de l'Harteloire, avenue Clémenceau, 29200 Brest.

Nancy

28/29 novembre

Journées du fantastique et de la science-fiction sur le thème de l'écologie et la mort, l'écologie et la vie, avec films, conférences et expositions. Le lieu : la vidéothèque de Nancy.

Saint-Etienne

29 novembre

La Guilde de la Rose pourpre organise un mini **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Il servira de formation ou d'entraînement pour des GN de deux ou trois jours qui auront lieu courant 1993. Renseignements : Franck Copin, MJC de Beaulieu, 28 bd de la Palie, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (16) 77.25.66.80.

Grand ouest, Paris

1er décembre et après

Le blues du lutin organise **Le tournoi des Immortels**. C'est un highlander, c'est-à-dire un killer où il faut couper la tête des autres... Renseignements : Le blues du lutin, 2 villa Bourg-l'Evêque, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.59.25.02.

Paris

1er décembre/février

Games & Dream et l'association Autres Mondes organise un **killer à thème futur proche** (paintball pour certains combats). Le Golden Gold est la coupe qui récompensera le meilleur joueur. Inscriptions et renseignements : Games & Dreams, 6 place Léon Deubel, 75016 Paris. Tél. : Robert au (1) 45.27.87.04.

Villeurbanne

4/5 décembre

L'imaginaire au service de l'humanitaire : une **nuit du jeu** est organisée dans le but de collecter des fonds pour les deux associations suivantes : Téléthon et Imagine (aide aux réfugiés de Bosnie-Herzégovine, tél. : (16) 78.68.84.56.). Au programme : carnaval en costume médiéval à la mairie de Villeurbanne à 18 h, puis nuit du jeu sur le campus de la DOUA (UCBL) avec tables de jeu de rôle, jeu de plateau, vidéos, démonstrations de grandeur-nature. Contact : UNEF-ID, MDE, (16) 72.44.85. 12.

Errata petites annonces Clubs du numéro 71

Les rêveurs d'Erebe sont au 46.59.06.06.

Ivry-sur-Seine

4/6 décembre

Au programme du **IIe Strategikon**, convention du jeu d'Histoire : tournois et initiations à Diplomacy, Civilisation, Res Publica, Pax Britannica, Empires in Arms, Imperium Romanum II, World in Flames ; les figurines avec Charges et Les Aigles ; des jeux de stratégie inédits. Le lieu : 17 rue Raspail à Ivry-sur-Seine (métro Mairie d'Ivry). Pré-inscriptions et renseignements auprès de la FFJDS, section Histoire, 11 rue Molière, 75001 Paris. Tél. : (1) 46.43.06.99 et (1) 46.36.58.74.

Paris

5 décembre

Les Rêveurs de runes organisent une **soirée dansante** pour rôlistes et fans de BD, aux Caves Lechapelais, 7 rue Lechapelais, 75017 Paris à partir de 22 h. Présence des dessinateurs Vince et Stan. Renseignements auprès des Rêveurs de Runes, 14 rue de la Garenne, 78350 Les Loges-en-Josas. Tél. : (1) 39.56.03.46, Emmanuel.

La Queue-lez-Yvelines

6 décembre

Après *Révolution* (1989), *Renaissance* (90) et *Réminiscence* (91), l'Ork Hestralmaeuvrinzedark organise *Révélation* : une **rencontre ludique sur les thèmes du fantastique, du médiéval et de la science-fiction**, au foyer de la Bonette de La Queue-lez-Yvelines. Renseignements : Benoit Attinost, 17 route de la Troche, 78490 Grosrouvre. Tél. : (1) 34.86.13.71 après 18 h.

Cannes

6 décembre

Le **5e tournoi d'hiver des Trois Cercles** aura lieu à la MJC Picaud, 23 av. du Docteur Picaud, 06400 Cannes. Contact : (16) 93.39.69.38 ou (16) 93.48.05.64.

Ville d'Avray

12/13 décembre

Tournoi de Diplomacy à la MPT Le Colombier, place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (1) 47.50.37.50. Les trois rondes du samedi et la partie longue du dimanche se dérouleront sur une carte de jeu géante. Auront également lieu des démonstrations et des initiations au jeu Heroïka. Renseignements et inscriptions : Samy Malki au (1) 69.41.08.73.

Saint-Tropez

19/20 décembre

Les Profond'Yo de la Croix Valmer, les clubs de Saint-Tropez et Sainte-Maxime, organisent un **tournoi de jeux de rôle**, avec également paintball et autres activités. Contact : Alain, le week-end au (16) 94.64. 04.50 ou Jean-Jacques, en semaine à partir de 18 h au (16) 94.54.08.44.

Pontoise

19/20 décembre

Les Créateurs de rêve organisent un **tournoi multijeu** (AD&D, AdC, Chill, RdD...) à la maison de quartier de Marcouville. Renseignements : Manu au (1) 30.73.87. 19 entre 18 et 20 h.

Paris

19/21 décembre

Le **Trophée Idrac 92**, seconde convention de jeux de simulation des Grandes Écoles proposera : des tournois de jeu de rôle (voir publicité page 9), des parties amicales (Amber, Rêve de Dragon, Hurlements...), des tournois et des démonstrations de jeux de plateau (Zargos, Blood Bowl, Space Marine, Civilization, Space Hulk, Full Metal Planète, Formule Dé...), des wargames et de la diplo avec la FFJDS (Les Diadoques, Empires in Arms, Civilisation, Imperium Romanum, Cry Havoc, Diplomacy), des expositions et dédicaces de BD (avec Sorel, Ledroit, Loisel, Froideval...), de livres de science-fiction (avec R.C. Wagner, Ligny, Paris...), un festival de cinéma et dessins animés japonais, un espace jeu informatique. Et de très nombreux lots. Renseignements : Damien au (1) 49.30.60.00 ou Gaël au (1) 49.30.60. 00. Pour recevoir le dossier, écrire à OTI 92, 14 rue Henri Dunant, 94350 Villiers-sur-Marne.



NDF

Clermont-Ferrand

19/20 décembre

L'association Némésis organise le **Ier Forum clermontois des jeux de rôle**, à la salle Gaillard. Renseignements : association Némésis, 62 avenue Léon Blum, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 29.92.01.62 ou (16) 73.92.22.74.

Sorgues

19/20 décembre

La maison d'Elrond organise sa deuxième **convention**, avec des tournois de Star Wars, Shadowrun, James Bond. Contact : Frédéric au (16) 90.39.18.24.

Rhône

31 décembre

Le bal des vampires est une **murder-party fantastique** autour du thème de Dracula, organisée par Arcanes & Archanges Grandeur-Natures. Renseignements auprès de Arcanes & Archanges G.N., J.-P. Venazio/ J.-P. Schleret, 14 bis chemin de Cloches, 74000 Annecy. Tél. : (16) 78.94.24.99 ou (16) 78.00.73.75.

Nantes

Mi-février 1993

Grande **convention de jeux de simulation** avec Dorian Jeux. Informations et contacts : Dorian Jeux au (16) 40.12.05.40.

Cannes

15/23 février 1993

Dans le cadre du festival des jeux de Cannes, l'Académie de Stratégie organise un **tournoi de jeu de simulation historique**, période antique et médiévale sur la règle De Kadesh à Jérusalem. Contact : 19 rue de l'Oratoire, 06100 Grasse, ou téléphoner au (16) 93.36.34.44.

Paris

26/28 février 1993

Le **Ier Souvenir impérial - VIIIe Championnat de France de Diplomacy** sera dédié aux jeux de stratégie, avec bien sûr le championnat de France de Diplomacy, mais aussi de nombreuses simulations historiques, dans le cadre du bicentenaire de la Révolution. Le lieu : mairie du XV[e] arrondissement. Renseignements auprès de Xavier Blanchot, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.48.21.68.

Poitiers

13/14 mars 1993

L'Ordalie organise le **2e Trophée Diane de Poitiers** avec la **2e Coupe de France Cyberpunk**, ainsi que de nombreux autres tournois et animations. Renseignements : Thierry au (16) 49.01.06.51 ou Christophe au (16) 49.47.93.80.

Nantes

20/21 mars 1993

Week-end ludique au lycée de Notre-Dame-de-Toutes-Aides avec jeux de l'imaginaire et de simulation. Contact : Jean-François Pineau, 15 avenue des Pétales, 44300 Nantes.

Prochain numéro : 20 janvier 1993

Date limite de réception des annonces de manifestations : 18 décembre.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtøn ! Utilisez les élåns pøstö !

Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 65 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Soyez suffisamment précis dans vos indications : il nous difficile de publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien en Bretagne...

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Angers

17 avril 1993

L'équipe de Lettres infinies annonce un **grandeur-nature fantastique 1920**, au château de Baracé (à 40 km d'Angers) ; effets spéciaux réalisés par Créator Studio. Contact Laurent Jactat : 5 av. du 11 novembre 1918, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41.34.60.61.

CÔTÉ JARDIN

Camber Sands

13/15 novembre

La **Gen Con européenne 92** a lieu en ce moment en Angleterre, au Pontins Holiday Centre à Camber Sands, Sussex. Pas mal d'invités : Jim Ward, Devid Cook, Bill Connors, Tim Brown de chez TSR. Bien sûr, de très nombreux championnats de jeux TSR mais aussi de BattleTech, En Garde !, Star Fleet, Vampire, etc. Bref, tout plein de jeux anglo-saxons.

Gênes

19/22 novembre

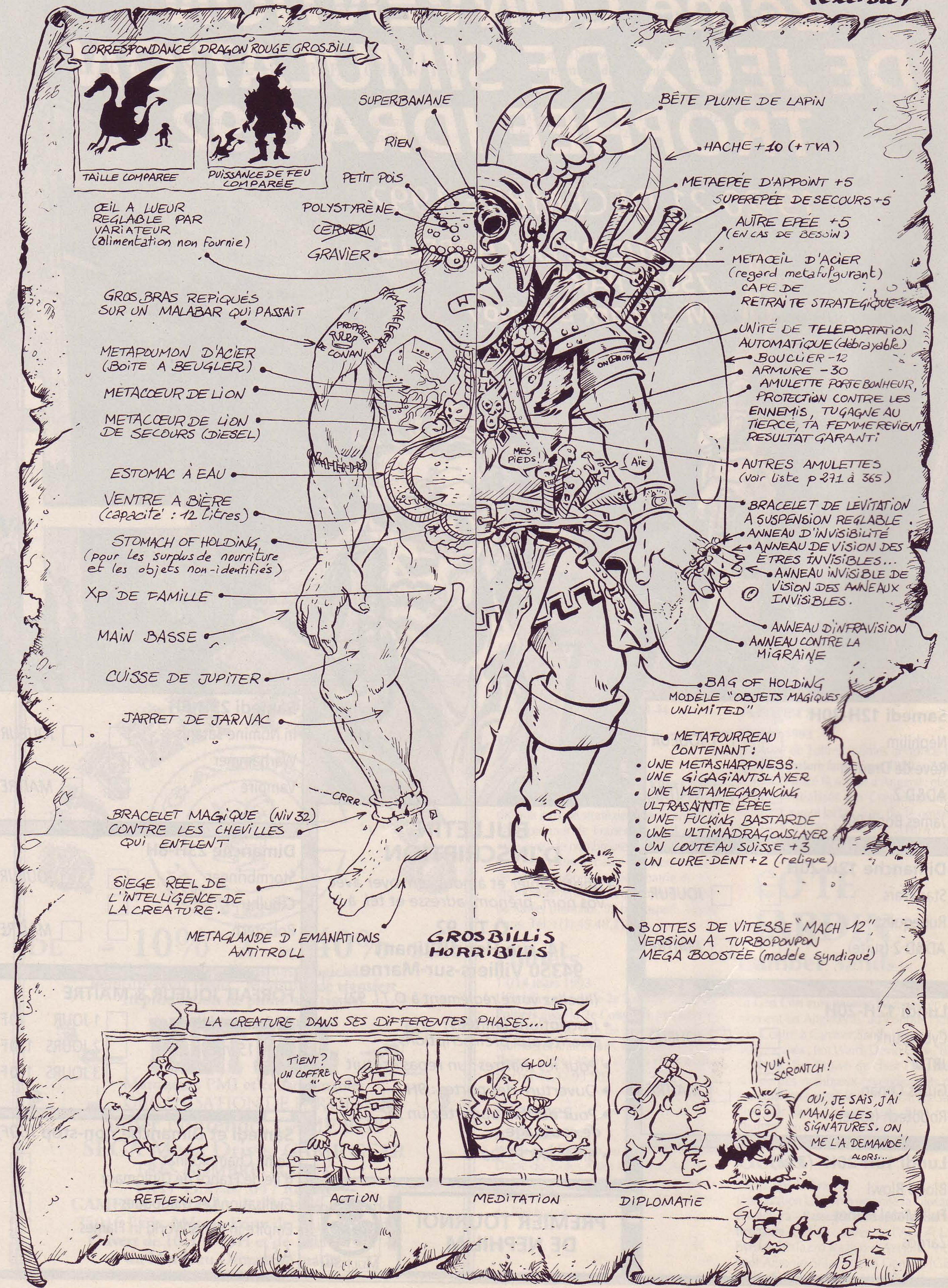
L'association Labyrinth organise la **Giocare l'Aventura – Rassegna Bibliografica Sul Librogame**. Le lieu : salles de l'AGGR Labyrinth, Palazzo Raggio d'Azeglio, Vico Sant Antonio 5/3a, 16126 Genova (GE), Italie. Tél./fax : (19 39) 10.887.969.



2ème CONVENTION
DE JEUX DE SIMULATION
TROPHEE IDRAC 92
19-20-21 DECEMBRE 1992
14, RUE DE LA CHAPELLE
75018 PARIS
M° : Marx Dormoy
Samedi 12H-20H
Néphilim
Rêve de Dragon
AD&D 2
James Bond 007
JOUEUR
MAÎTRE
Dimanche 12H-20H
Star Wars
Runequest
AD&D 2 (suite)
JOUEUR
MAÎTRE
Lundi 12H-20H
Cyberpunk
JRTM
Gurps Conan
Robotech (suite)
JOUEUR
MAÎTRE
Lundi 10H-20H (35 F)
Blood Blowl
Full Metal Planet
Zargos
BULLETIN
D'INSCRIPTION
à photocopier et à nous renvoyer avec vos nom, prénom, adresse et tél. à :
O.T.I. 92
14, rue Henri Dunant
94350 Villiers-sur-Marne
(libellez votre règlement à O.T.I. 92)
• Inscriptions limitées : priorité aux préinscriptions
• Pour les maîtres : un repas gratuit
• Ouverture des portes : 9H
• Pour dormir, apportez un sac de couchage
• Billet SNCF : -20 %
PREMIER TOURNOI
DE NEPHILIM
MultiSim
Samedi 23H-8H
In Nomine Satanis
Warhammer
Vampire
JOUEUR
MAÎTRE
Dimanche 23H-8H
Stormbringer
Cthulhu
Robotech
JOUEUR
MAÎTRE
FORFAIT JOUEUR & MAÎTRE
Réduction club
(min. 15 insc.) :
-20 %
1 JOUR 70 F
2 JOURS 120 F
3 JOURS 150 F
Samedi et Dimanche non-stop (60F)
2ème Championnat d'Ile de France de Diplomacy
Civilisation/Les Diadoques
Empire in Arms/World in Flames
A.S.L.

Les avatars inévitables du **Gros Bill**

Encyclopédie des catastrophes naturelles (extrait)



L'OEUF CUBE

Promotions -5, -10, -15% toutes les semaines du 15 NOV au 31 JAN

PROMO, semaine du 16 Nov au 22 Nov

-5% Gurps-vf	208f
-10% Rolemaster-vf	260f
-15% Time Rider-vo	114f

PROMO, semaine du 23 Nov au 29 Nov

-5% Formule D	270f
-10% Adv Squad leader	364f
-15% Paratrooper asl n°1	140f

TING 92

POUR CROIRE AU PERE NOEL... EN TOUTE QUIETUDE...

NOUVEAUTES FRANCAISES

VAMPIRE : La Mascarade	179F
Warham: guerre royaume des nains	119F
AD&D Mythes et legendes	185F
AD&D Manuel Psionic	155F
Nephilim JDR	224F
Cyberpunk : Forlon Hope	138F
Tatoo n°9	40F
Bloodlust: L'enclume et le marteau	144F
In Nomine: Sriptarium Veritas	199F

AD&D TSR

WGR3 Rary the Traitor	85F
DSQ2 Arcanes shadows	110F
Wraith of the Immortals	170F
SJR5 Rock of Bral	90F
DCQ1 Knight swords	60F
DLQ2 Flint'axe	60F
RQ1 Thought of darckness	85F
Menzoberranzan boxed set	255F
FR 14 Great glacier	95F

SIMULATION US

Plane in flames (world in flame)	215F
Fatal Alliance (world in flame)	195F
ASL annual 92	125F
The speed of the heat (clash of arm)	310F
Red Baron	155F
GMT - Artic Storm	200F
GRD - A Winter War	270F

W W W

Give me Liberty	255F
Sink the Bismarck	240f
Slavo - WW II Naval	255F
The Black Prince (100 years war)	255F
Moves n° 71 Special edition	60F
Scratch one flat top	255F

XTR

Poland 1939	145F
Berlin 1945	170F

REVUES

The General vol 28 n° 1	35F
Strategy & Tactic n° 153	120F
Fire and Movement	45F

ROLE USA

CHAOSIUM

Bloood brother II	165F
Sea Kings of the purple towns	235F

FASA

One Stage before	80F

HERO GAME

Cyber hero campaing book	170F

ICE

Rolemaster companion VI	120F
Shadow world Supreme	340F
Time Rider	130F
Space master RPG book	220F

SR

Skyrealms of Jorune RPG	170F

STEVE JACKSON

Car war military vehicle guide	115F
Autoduel Quaterly	30F
Orbit War (jeu de plateau)	215F
Bunnies & Burrow	145F
Hight-Tech 2° edit	145F
Espionage	145F

TALSORIAN GAMES

All fall down (Cyberpunk)	70F

WEST END GAME

Delphi concil book II	155F
Heir to the empire S/B	170F
Planets of the galaxy Vol II	110F
Politics of the contreband	85F

POUR LE REPEINDRE ... EN TOUTE IMPUNITE ... SI C'EST UNE ORDURE !!!!!



P G P	870F
TRACER avec CO2 7 OZ	1495F
RAZORBACK III + 7 OZ	1995F
FI ILLUSTRATOR	3750F
PMI III semi auto	2875F
PMI III MAGNUM semi auto	3375F

POUR TOUT CONNAITRE SUR LES PROMOTIONS DE LA SEMAINE APPELEZ LE REPONDEUR DE L'OEUF CUBE APRES 19H , TOUTE LA JOURNEE LE DIMANCHE AU : 16 - 1 - 45 87 28 83 - CHANGEMENT DE PROMO LE SAMEDI -

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM__________ Prenom__________

ADRESSE__________

____

__________ TEL __________

CP __________ VILLE __________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

L'OEUF CUBE 24 RUE LINNE 75005 PARIS - 15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005 PARIS : 16-1-45 87 28 83

PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES



Mozart, Christophe Colomb, Tolkien…
Mais qu'est-ce qu'ils ont tous à mourir comme ça ?

Éditions de la Lune-Sang

- **Hurlelune 1** est épuisé et ne sera pas réédité. **Hurlelune 2 et 3** sont sur le point de connaître le même sort. **Hurlelune 6** est repoussé à janvier pour cause d'Alienoïds.
- **Alienoïds** est un jeu de rôle complet utilisant une version remaniée du système Simulacres (voir Têtes d'affiche CB 71). Il va en être fait une édition « professionnelle » pour début décembre. Rappelons qu'Alienoïds est un jeu original (quoique référencé et parodique) qui a gagné le prix spécial du jury au concours des créateurs de jeu de Toulon.

Fléo

- *Mercenaire* : le module n° 4 est paru, sous le titre **Opération Triangle**. **L'écran** quatre volets est également disponible. Il contient un livret avec de nombreuses aides de jeu et deux scénarios.

Games Workshop

Agmat change de raison sociale et devient Games Workshop pour la France.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

1er Empire

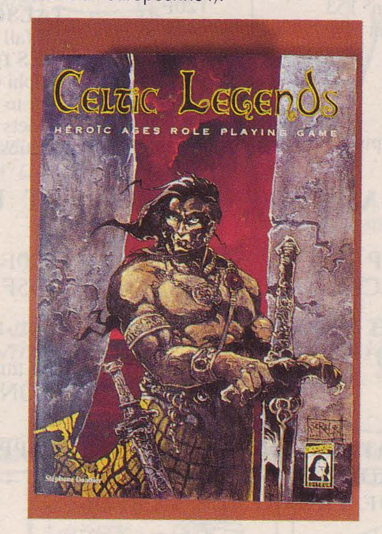
- Le jeu informatique **1er Empire** dont nous avons parlé dans le dernier numéro (CB 71 p.97) est maintenant disponible sur Atari couleur. On peut se procurer le logiciel auprès d'Alain Bigot, 41 rue de la Chaussée, 61100 Flers, au prix de 80 F.

Corrège

- **Gurps Conan** et **l'écran** Gurps arrivent. Parution prévue en décembre de **Gurps Magic**.

Descartes Éditeur

- *James Bond 007* : **Goldfinger II** est un scénario original (fin novembre).
- *L'appel de Cthulhu* : **Frères de Sang** (Blood Brothers) et **Kingsport** arrivent.
- Jeux de plateau : **Res Publica Romana** est disponible (voir Tête d'affiche), **Dune** arrive et **BattleTech** est repoussé en mars pour cause de retard de l'édition américaine.
- *Warhammer* : **La guerre au royaume des Nains**, le quatrième volet de la campagne des *Pierres du Destin* est paru.
- **Le supplément n° 3** est un spécial Appel de Cthulhu, avec un scénario du type de celui qui sera joué lors de la Coupe de France (*sic*).
- Traductions 93 : **Shadowrun II** est repoussé à mars, **Ars Magica** est prévu pour juin.
- **Celtic Legends**. Hé oui ! Alors que les gammes Légendes et Premières Légendes ne sont plus éditées en France, une traduction en langue anglaise de Premières Légendes a été réalisée pour nos amis anglo-saxons (peut-être y joueront-ils à la GenCon européenne ?).





… suite page 17

Cette société importera les jeux en anglais tout en en traduisant une partie.

- Première traduction : la nouvelle version, en boîte, de **Warhammer Fantasy Battle**. Puis de l'extension. Parution en décembre.
- **White Dwarf**, le magazine, est disponible en français. Il sera bimestriel et contiendra l'équivalent de deux parutions anglaises. La traduction concernera les numéros courants et ne reprendra pas de vieux articles. Le n° 1 correspondra au numéro 155 anglais, le n° 2 aux 156/157, etc.

Hexagonal

- **Vampire** : le livre des règles est paru, en dos cartonné. **L'écran**, comprenant un scénario 16 p. sortira bientôt.
- JRTM : en décembre, **Les cavaliers de Rohan**.
- **Dragon n° 9** paraîtra mi-décembre, Hexagonal reprend la distribution en boutiques de Gurps en français (édité par Corrège).

James Bond

- Il y a trente ans sortait sur les écrans le premier James Bond. À l'occasion de cet anniversaire, Warner Vidéo ressort les 17 films du super espion sous une nouvelle jaquette. Sur le 3615 James Bond, vous pourrez gagner de nombreux jeux, films, accessoires bondiens. Pour le fan club, contactez Jérôme Nicod, Club James Bond 007, 5 cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : (16) 72.44.93.63.

Ludodélire

- *Formule Dé* : le plateau du Grand Prix d'Allemagne à **Hokenheim** est disponible.



MultiSim

- **Nephilim** devrait être disponible (voir Têtes d'affiche).

Oriflam

- Parution de **Pendragon** pour novembre (voir Calendrier aux Joutes du Téméraire, Nancy).
- **Forlon Hope**, pour Cyberpunk, est disponible.

Siroz Productions

- **Plasma** : le n° 7 est paru, *previews* Siroz et scénarios Bloodlust, Berlin XVIII et INS/MV.
- *Bloodlust* : **Souvenir de Guerre** décrit les derniers peuples du monde de Bloodlust (décembre). La campagne s'achèvera avec le supplément sur Pôle.
- *Bitume* : **Paris/Brest** est un supplément (fin novembre).
- *Berlin XVIII* : **Falkampf Blues** est une extension prévue pour fin novembre.
- *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : le **Scriptarium Veritas** est paru (voir Têtes d'affiche), **Dementia Profundis** est un recueil de scénarios ayant pour thème la folie (décembre).
- **Stella Inquisitorus** : cinq mille ans dans notre futur, dans l'espace, alors que l'affrontement entre Dieu et Satan continue ! Bien qu'étant le prolongement d'INS/MV, Stella est un jeu à part entière (c'est-à-dire avec des règles, des pouvoirs, etc.).

Skirm'an

- **Skirm'an** est un jeu de cartes reproduisant les combats d'escrime moderne, il peut donc intéresser les joueurs de la période des Mousquetaires. Une version spécifiquement jeu de rôle est à l'étude mais pour l'instant vous pouvez vous procurer ce jeu pour 90 F auprès de la Fédération internationale d'escrime, 32 rue de la Boétie, Paris. Il est également disponible aux boutiques All Star (Vaux-en-Velin), Soudet ou Prieur (Paris).

Stonehenge

- En plus des livres sur la magie runique ou celtique, des huiles essentielles, des cristaux magiques et autres produits new age, Stonehenge diffuse et vend des K7 et CD de musique traditionnelle ou contemporaine amérindienne. Contact : Stonehenge, service VPC, 1385 rue de Fontcouverte, 34070 Montpellier cedex.

TSR

Tous les produits qui suivent sont traduits en français par TSR, distribués par Hexagonal et Descartes Editeur.

- **Le manuel des psionics** est paru, ainsi que **Mythes & Légendes** (Legend & Lore).
- **Le bestiaire monstrueux** est prévu pour décembre (enfin !) et se présentera sous la forme d'un livre cartonné. Il reprendra les monstres des Monster Compendium 1 et 2 (une bonne idée, quoique tardive).
- Prochaines parutions : **Sélénae** (FR2) pour les Royaumes oubliés (Forgotten Realms, novembre) et la boîte **Dark Sun**.

Ziggurat

- **Dragon's Horde** est un jeu par correspondance géré par ordinateur (JpCGpO). Les parties regroupent 25 joueurs qui incarnent un sorcier essayant de devenir maître d'un univers d'heroic fantasy. Un jeu très détaillé et complet. Renseignements : Ziggurat, BP 804, 28011 Chartres cedex. Tél. : (16) 37.34.37.52.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

- Pour Cyberpunk de Talsorian : **The Chrome Berets** et **Street Fighting** sont des scénarios.

Avalon Hill

- **Hypercad 54, where are you ?** est un module pour Tales of the Floating Vagabond.

Chaosium

- *Pendragon* : **Pagan Shores** est un sourcebook (bientôt).
- *Stormbringer* : **Melniboné** un sourcebook sur la célèbre île (prochainement).

Clash of Arms

- La réédition de **Winter Storm** sera peut-être là pour Noël...

Fasa

- *BattleTech* : la **3e édition** est en retard ; le livret de règles est prêt, il ne reste que les figurines en plastique à produire. Le **Record Sheets vol. 6** sur les 3055 Mechs est disponible, ainsi que le **Jade Falcon Sourcebook** et le recueil de scénarios **Mc Carron's Armored Cavalry**.
- *Shadowrun* : **One Stage Before** est un scénario (paru), **Le Grimoire** – supplément sur la magie indispensable à la 2e édition – est prévu pour décembre. **Paranormal Animal of Europe** est un supplément (janvier).
- *Renegade Legion* : le **Centurion Technical Update** donne de nouveaux véhicules et armes pour ce jeu, ainsi que des règles pour le double aveugle.

GDW

- *Dangerous Journeys* : **The Epic of Ærth** décrira en détail un univers « med-fan ». Suivront **l'écran** de meneur de jeu et **Necropolis** (une campagne).
- *Twilight 2000* : **Operation Crouching Dragon** est un scénario.
- *Dark Conspiracy* : **Proto-Dimensions** et **Nightsider** sont deux suppléments.
- *Traveller* : **The New Era** est une refonte de MegaTraveller (qui était déjà une refonte de Traveller) destinée à rendre le système du jeu compatible avec ceux de Merc : 2000 et Dark Conspiracy. Au point de vue background, il s'agit du même univers, mais dans un avenir encore plus lointain, où l'Empire reprend de la graine.
- **Blood and Thunder** est un wargame tactique sur le front Est entre 1941 et 1945.

GMT Games

- **War Elephant** est un module pour SPQR (voir Têtes d'affiche) sur les batailles de Raphia et de Magnésie, à commander pour la modique somme de 14 $ auprès de GMT Games (310 W. Lacey Blvd., Hanford, CA 93230, USA). Attention, il ne sera pas importé en France.
- Le troisième tome de la série des grandes batailles de l'Histoire mettra en scène Gustave-Adolphe lui-même dans Breitenfeld et Lutzen.
- Le quatrième tome de la série des grandes batailles de l'Histoire ne contiendra que six des combats livrés par Frederic le Grand.

GR/D

- L'année prochaine verra **Fall of France** et **Their Finest Hour** réunis en une seule et même boîte.

ICE

- *MERP* : **Northwest Middle Earth** est un *gazetteer* comprenant 8 cartes qui auront la particularité, contrairement aux précé-



dentes d'ICE, d'être à la même échelle et d'être jointives.

● *Champions* : **Normal Undound** est un supplément sur les non-super-héros, et **Hero Bestiary** un recueil de monstres.

Leading Edge

● À l'occasion de la sortie du film *Dracula* de F.F. Coppola, cette société sort un jeu de rôle du même nom (novembre). Rappelons qu'on lui doit « l'excellent » Aliens. Des figurines sont prévues.

Mayfair

● *DC Heroes* : **World in the Balance** est un gros scénario (paru), **Who's Who n° 2** (compendium, décembre). Quant à **Magic**, c'est un supplément sur la magie qui est, contrairement aux pouvoirs des super-héros, irrationnelle. L'ambiance y est proche de celle de Chill et on ne s'étonnera pas d'y trouver la description de l'Arkham Asylum.

● *Role Aids* : **Monsters of Mith and Legend III** est un bestiaire, **Portals to Adventures** est un ensemble de PNJ et de lieux servant à démarrer une aventure (pour tout jeu med-fan, novembre).

● *Chill* : sont en prévision des suppléments ayant pour noms **Orphans of the Night**, **A Chill in the Fog** et **The Beast Within**.

Palladium

● *Rifts* : **Atlantis** est paru, **Mechanoids** est prévu pour décembre.

Richard Berg

● Ce wargameur américain publie BROG, c'est-à-dire la *newsletter* **Berg's Review Of Games**. Il s'agit d'un bulletin bimestriel d'une quinzaine de pages photocopiées présentant des critiques de wargames. Dans le vol. II n° 5 : des critiques de Bloody Kasserine/Race for Tunis, Campaigns of the Civil War, Chancellorville – Pinnacle of Victory, Crossbows & Cannon, Prelude to Disaster, Stalingrad Pocket, Stonewall Jackson's Way, Tarawa, The Crusades, Thunderbolt - Apache Leader. Pour vous abonner il vous en coûtera 26,5 $ pour 6 numéros ou 50 $ pour 12 numéros. L'adresse : Richard Berg, POB 567, White Plains, NY 10602.

Steve Jackson Games

● *Gurps* : **Cyberpunk Adventures** est un recueil de trois scénarios. **Mixed Doubles** est un recueil de PNJ super-héros qui ont la particularité d'être regroupés par paires. Ils peuvent être partenaires, ennemis, apparentés, etc.

● *Car Wars* : le **Military Vehicle Guide** vous livre un ensemble bien fourni de véhicules militaires. Certains sont même indiqués comme étant « blindés ». Pour Car Wars, c'est un euphémisme.

● **Orbit War** est un jeu de plateau pour deux joueurs. Leur but : conquérir les cieux pour diriger la Terre.

R. Talsorian Games

● *Cyberpunk* : **Protect & Serve** est un scénario.

Theater Of The Mind

● *Empire of the Petal Throne, the World of Tékumel* : le **bestiaire** arrive bientôt.

TSR

● *D&D* : **Wrath of the Immortals** est une boîte de règles, équivalente à celles sur les Immortels de la première édition. **Haunted Tower** (grande boîte), **Poor Wizards Almanach** (accessoire, novembre), **The Millenium Scepter** (module, décembre).

● *Dark Sun AD&D* : **Arcane Shadows** (module), **Veilled Alliance** (accessoire, octobre), **Valley of Dust and Fire** (accessoire, décembre).

● *Ravenloft AD&D* : **Forbidden Lore** (boîte, novembre), **From The Shadows** (module, décembre).

● *Al-Qadim AD&D* : **Golden Voyages** (sourcebook, octobre).

● *Forgotten Realms AD&D* : **Menzoberranzan** (octobre), **Hordes of Dragonspear** (module, novembre), **Gold & Glory** (module, décembre).

● *DragonLance AD&D* : **Knight's Sword** et **Flint's Axe** (modules).

● *SpellJammer AD&D* : **Rock of Bral** (accessoire), **Complete Spacefarer's Handbook** (accessoire, novembre), **Greyspace** (accessoire, décembre).

● *Greyhawk AD&D* : **Rary the Traitor** (accessoire), **From the Ashes** (boîte, novembre).

● *AD&D2* : **Magic Encyclopedia** (supplément), **Dungeons of Mystery** (boîte), **1992 Collector Set** (750 cartes de monstres et d'objets), **Celts** (accessoire, novembre), **Slayers of Lankhmar** (module, novembre), **A Mighty Fortress** (accessoire, décembre), **Treasure Maps** (accessoire, décembre).

● *Gamma World* : **Mutant Master** (module), **Gamma Knights** (boîte).

● *Marvel Super Heroes* : **1992 Character Update** (supplément), **Webs** (boîte).

● *Buck Rogers - The 25th Century* : **Cities of Tomorrow** (boîte, novembre).

Unwin-Hyman

● Les illustrations de l'édition anglaise du Seigneur des Anneaux, par Alan Lee, sont bientôt disponibles dans une pochette grand format.

West End Games

● *Torg* : **When Axioms Collide** est une aventure.

White Wolf

● *Vampire* : **Clan Book Brujah** est le premier des suppléments consacrés aux clans de vampires (novembre). **Who's Who among the Kindred : Children of Inquisition** est un supplément d'introduction au jeu Vampire (décembre).

● **Werewolf – The Apocalypse** est paru (voir Têtes d'affiche). **Rite of Passage** est son premier module (novembre), **l'écran** devrait suivre.

● *Ars Magica* : **Mistridge** est un scénario, **Parma Fabula** l'écran (parus), **Mythic Europe** est un supplément (novembre) et **Mid Summer Night Dream** un scénario (décembre).

EN DIRECT DE LA RÉDACTION

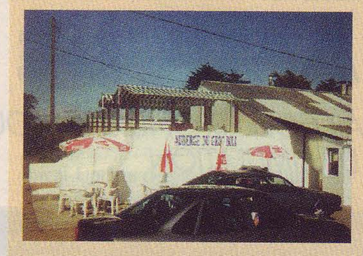
Le Barbare is back pour la barbaque...

Les plus vieux d'entre vous s'en souviennent avec une larme au fond de la gorge, il existait dans notre magazine un justicier plus bête que ses pieds, plus rapide à s'énerver qu'une machine à laver, en un mot un héros (au sourire si flou) si prompt à s'enflammer pour la veuve et l'orphelin que ses poignets vengeurs étaient souvent en sang. Il était parti atteindre la sagesse ultime au Tibet, ce qui prouve qu'il avait encore des progrès à faire. Il est revenu parmi nous, avec ses coups de gueule et quelques nègres pour lui écrire ses textes. Chers magazispectateurs, let me introduce himself, the only one and unique le Barbare déchaîné[1]...

Une brève pour commencer

Le club Advanced Delirium Tremens de Nantes nous informe que Perestin (dans la Loire-Atlantique) abrite un restaurant dénommé *Auberge du Gros Bill*. Nous en profitons pour vous signaler, charmants bambins, que Pierre Desproges fut révélé au grand public par Jacques Martin dans une émission intitulée *Le Petit Rapporteur*.

D'après ABFA (A Ben Fa Alors !)



Une brève pour continuer

Dans *Télé Magazine*, nous apprenons le retour de Véronique et Davina. Comme cette rubrique devient de plus en plus paléontologique, signalons qu'il s'agissait de deux (déjà liftées) animatrices qui proposaient aux lève-tôt du week-end de l'aérobic sur Antenne 2 (chaîne de télé mystérieusement disparue – un coup des Envahisseurs ?) il y a environ dix ou quinze ans. Elles sont de retour à Paris (comme quoi il n'y a pas que Vaison-la-Romaine) et proposent un « tout nouveau jeu venu des États-Unis » où l'on s'affronte en deux équipes à coups de billes de peinture lancées par des pistolets à gaz carbonique. Ce jeu s'appelle le paintball. C'est tout nouveau. Merci Véronique et Davina...

Encore une fois, c'est aux USA...

Vive les États-Unis doivent se dire les animateurs de *parlevisions* (talk shows) comme Dechavannes, Bellemarre, Bravo ou Tresca. À chaque fois qu'un blanc s'introduit dans une émission (avec les pubs il faut faire fort), hop !, une anecdote folle ou croquignolette venue du Pays du Soleil couchant. Plutôt que de se moquer, il faudrait plutôt avoir pitié (et tant pis pour le poujadisme), surtout quand le ramollissement du cerveau atteint le domaine du jeu de rôle.

Jusqu'à présent, nous avions l'illusion que seules les ligues de vertu empêchaient les jeux de parler ou d'évoquer certains sujets. Mais c'est comme avec le maccarthysme, l'autocensure disparaît au profit de la Conscience de Ce Qui est Juste et Bon. Bref, le discours n'est plus : on ne publie pas ce jeu parce que les bigots le trouvent dégoûtant, mais *nous* trouvons ce jeu trop dégoûtant pour être publié.

Dans *Dragon n° 186* (spécial Halloween, consacré aux jeux « d'horreur »), le rédacteur Lester Smith nous offre une critique en forme d'objurgation (un sermon quoi !) du jeu de rôle espagnol Aquelarre. En effet, il a été consultant pour une maison d'édition américaine et a étudié ce jeu en vue d'une éventuelle traduction. Il livre ses conclusions, d'un grand intérêt pour nous autres Européens. Tout d'abord, Aquelarre ne s'adresse pas au marché américain car il est trop spécifique à l'Espagne. C'est l'argument qui a été donné aux éditeurs espagnols. En effet, l'arrière-plan historique est la péninsule ibérique (et ses multiples royaumes) dans les années 1300 à 1480. C'est en effet assez pointu et il est naturel qu'un éditeur se pose ce genre de questions. Par contre, Mr Smith poursuit, au nom du peuple américain, avec deux arguments qui sont pour lui des interdits absolus.

1) Le jeu s'appelle Aquelarre, ce qui signifie « messe en vue d'invocation des démons ». Pire encore, le sous-titre indique jeu de rôle démoniaque-médiéval. C'est déjà atroce, mais en plus c'est tromper le consommateur car : « seul 50 % du jeu parle de magie, sorcellerie ou démons... » Tartuffe n'a qu'à bien se tenir. La critique poursuit en prenant en exemple un sort jugé particulièrement dégoûtant : Attraction sexuelle, un onguent dont la recette à base de mandragore et de sang est décrite avec précision. Il faut savoir que l'auteur espagnol, Ricardo Ibáñez, a essayé de retrouver les recettes de magie telles que l'on croyait qu'elles fonctionnaient à l'époque. De plus, les pratiques purement maléfiques sont bien spécifiées en tant que telles. Leur utilisation interdit aux personnages d'avoir recours ultérieurement aux anges ou aux saints et risque fort d'amener les sorciers au bûcher. Mr Smith reproche de même qu'un sort d'invocation de démon oblige à une messe noire et un sacrifice humain. Sans doute est-il préférable, comme dans d'autres jeux américains, que l'on puisse invoquer les démons en claquant des doigts. On a parfois l'impression que les américains sont de grands rêveurs irresponsables et bigots. On peut invoquer un démon et lui demander ce que l'on veut (pourvu que ce ne soit ni dégoûtant ni sexuel...), ou lancer des boules de feu pour faire rôtir ses compatriotes (mais sans méchanceté...), ou lancer un sort de charme (juste pour le plaisir quoi, pour rien d'autre...) ou bien tuer des bandits à coups de revolver ou de mitraillette qui font des trous bien ronds et pas sanguinolents. La-

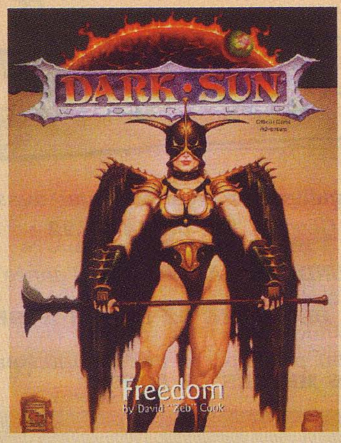
SUITE DES NOUVELLES DU FRONT EN PAGE 100.

quelle des deux attitudes est la plus morale : laisser croire que faire le mal en jouant n'a pas d'implication si c'est fait de façon prophylactique, ou dire que le mal existe et qu'il n'est pas spécialement ragoûtant ?

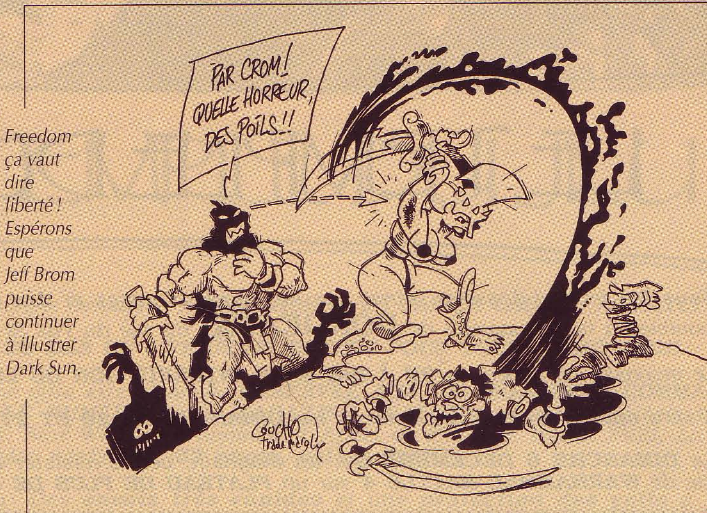
Aquelarre, le dessin du scandale.

2) On croit rêver. Le deuxième argument empêchant toute commercialisation d'Aquelarre aux États-Unis est la présence de dessins intérieurs représentant des femmes nues de face (Full Frontal Nudity). Mr Smith dit bien que malgré l'aspect artistique et historique de ces illustrations, il en a été profondément choqué ! En fait, une fille a le droit de promener des seins siliconés de 105, à peine masqués par une cotte de maille très ajourée, ou bien de se lover dans un déshabillé négligé et lascif aux pieds d'un chef de brigands, mais jamais au grand jamais on ne doit laisser voir une toison...

God Bless America (et ce n'est pas un jeu de mot).



Freedom ça vaut dire liberté ! Espérons que Jeff Brom puisse continuer à illustrer Dark Sun.



Brève encore une fois

Dans l'édition d'octobre de *Dragon* UK, sont indiqués le programme et la date de toutes les manifestations américaines. En cherchant, vous trouverez également une pub pour l'European Gen Con 92, indiquant que l'on peut s'y inscrire à l'avance mais sans précision de lieu ou de date. C'est donc le 13-15 novembre, au Pontins Holiday Centre à Camber Sands, Sussex, Angleterre.

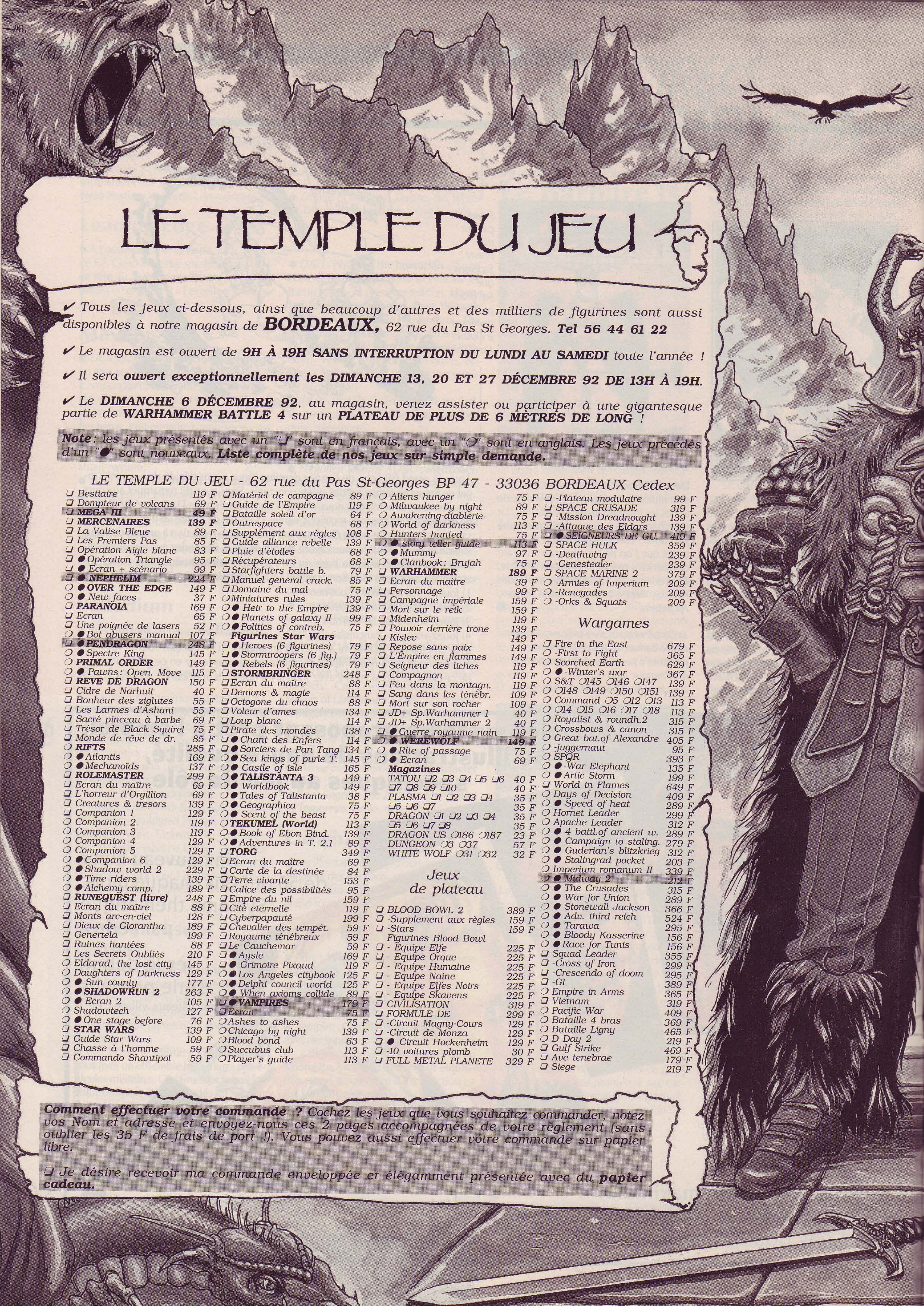
1) Certaines mauvaises langues affirment que le Barbare n'est que la tentative de retour à peine déguisée d'un poussif de l'humour, jadis connu sous le nom de Marcel Le Banni.

Mini sondage express

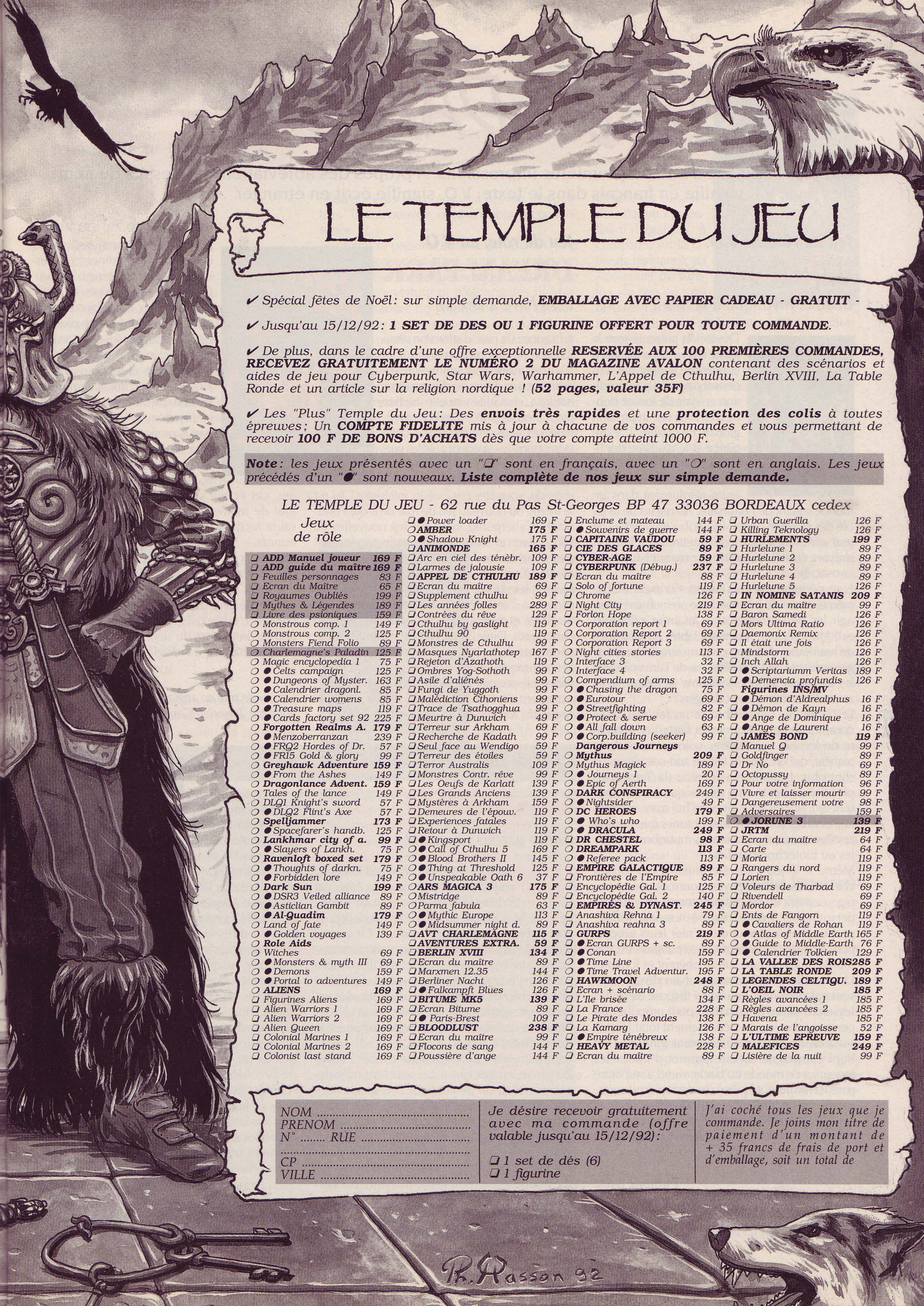
Après le grand CB Echo de l'année dernière, nous avons décidé de vous interroger de temps en temps sur des sujets ponctuels. Vous avez dû remarquer au cours des derniers numéros que nous n'avions plus de scénarios D&D ou AD&D, état de fait que nous aimerions rectifier. Ce mois-ci, et afin de mettre un terme aux duels sanglants (et interdits par le Cardinal) qui déciment la rédaction à propos des cousins Dragons et Donjons, nous avons besoin de vous. Répondez aux questions suivantes en photocopiant la page ou en recopiant les questions, puis en les envoyant à Casus Belli Mini Sondage 72, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

1) Jouez-vous à AD&D1 : oui/non
2) Jouez-vous à AD&D2 : oui/non
3) Jouez-vous à D&D : oui/non
4) Jouez-vous en : français/anglais
5) Je ne joue ni à AD&D, ni à D&D, ni en anglais, ni en français : oui

Ne répondez oui aux premières questions que si vous jouez en ce moment à l'un de ces jeux, et pas si vous y avez joué il y a quelques années.



LE TEMPLE DU JEU
✔ Tous les jeux ci-dessous, ainsi que beaucoup d'autres et des milliers de figurines sont aussi disponibles à notre magasin de **BORDEAUX,** 62 rue du Pas St Georges. **Tel 56 44 61 22**
✔ Le magasin est ouvert de **9H À 19H SANS INTERRUPTION DU LUNDI AU SAMEDI** toute l'année !
✔ Il sera **ouvert exceptionnellement les DIMANCHE 13, 20 ET 27 DÉCEMBRE 92 DE 13H À 19H.**
✔ Le **DIMANCHE 6 DÉCEMBRE 92**, au magasin, venez assister ou participer à une gigantesque partie de **WARHAMMER BATTLE 4** sur un **PLATEAU DE PLUS DE 6 MÈTRES DE LONG** !
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. **Liste complète de nos jeux sur simple demande.**
LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 - 33036 BORDEAUX Cedex
❑ Bestiaire 119 F
❑ Dompteur de volcans 69 F
❑ **MEGA III 49 F**
❑ **MERCENAIRES 139 F**
❑ La Valise Bleue 89 F
❑ Les Premiers Pas 85 F
❑ Opération Aigle blanc 83 F
❑ ● Opération Triangle 95 F
❑ ● Ecran + scénario 99 F
❑ ● **NEPHELIM** 224 F
○ ● **OVER THE EDGE** 149 F
○ ● New faces 37 F
❑ **PARANOIA** 169 F
❑ Ecran 65 F
❑ Une poignée de lasers 52 F
○ ● Bot abusers manual 107 F
❑ ● **PENDRAGON** 248 F
○ ● Spectre King 145 F
○ **PRIMAL ORDER** 149 F
○ ● Pawns: Open. Move 115 F
❑ **REVE DE DRAGON** 150 F
❑ Cidre de Narhuit 40 F
❑ Bonheur des ziglutes 55 F
❑ Les Larmes d'Ashani 55 F
❑ Sacré pinceau à barbe 69 F
❑ Trésor de Black Squirel 75 F
❑ Monde de rêve de dr. 85 F
○ **RIFTS** 285 F
○ ● Atlantis 169 F
○ ● Mechanoïds 137 F
❑ **ROLEMASTER** 299 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ L'horreur d'Orgillion 69 F
❑ Creatures & tresors 139 F
❑ Companion 1 129 F
○ Companion 2 119 F
○ Companion 3 119 F
○ Companion 4 129 F
○ Companion 5 129 F
○ ● Companion 6 129 F
○ ● Shadow world 2 229 F
○ ● Time riders 139 F
○ ● Alchemy comp. 189 F
❑ **RUNEQUEST (livre)** 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Monts arc-en-ciel 128 F
❑ Dieux de Glorantha 189 F
❑ Genertela 199 F
❑ Ruines hantées 88 F
❑ Les Secrets Oubliés 210 F
○ Eldarad, the lost city 145 F
○ Daughters of Darkness 129 F
○ ● Sun county 177 F
○ ● **SHADOWRUN 2** 263 F
○ ● Ecran 2 105 F
○ Shadowtech 127 F
○ ● One stage before 76 F
❑ **STAR WARS** 139 F
❑ Guide Star Wars 109 F
❑ Chasse à l'homme 59 F
❑ Commando Shantipol 59 F
❑ Matériel de campagne 89 F
❑ Guide de l'Empire 119 F
❑ Bataille soleil d'or 64 F
❑ Outrespace 68 F
❑ Supplément aux règles 108 F
❑ Guide alliance rebelle 139 F
❑ Pluie d'étoiles 68 F
❑ Récupérateurs 68 F
❑ Starfighters battle b. 79 F
❑ Manuel general crack. 85 F
❑ Domaine du mal 75 F
○ Miniatures rules 139 F
○ ● Heir to the Empire 139 F
○ ● Planets of galaxy II 99 F
○ ● Politics of contreb. 75 F
Figurines Star Wars
❑ ● Heroes (6 figurines) 79 F
❑ ● Stormtroopers (6 fig.) 79 F
❑ ● Rebels (6 figurines) 79 F
❑ **STORMBRINGER** 248 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Demons & magie 114 F
❑ Octogone du chaos 88 F
❑ Voleur d'ames 134 F
❑ Loup blanc 114 F
❑ Pirate des mondes 138 F
❑ ● Chant des Enfers 114 F
❑ ● Sorciers de Pan Tang 134 F
○ ● Sea kings of purle T. 145 F
○ ● Castle of isle 165 F
○ ● **TALISTANTA 3** 149 F
○ ● Worldbook 149 F
○ ● Tales of Talistanta 38 F
○ ● Geographica 75 F
○ ● Scent of the beast 75 F
○ **TEKUMEL (World)** 113 F
○ ● Book of Ebon Bind. 139 F
○ ● Adventures in T. 2.1 89 F
❑ **TORG** 349 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Carte de la destinée 84 F
❑ Terre vivante 153 F
❑ Calice des possibilités 95 F
❑ Empire du nil 159 F
❑ Cité eternelle 119 F
❑ Cyberpapauté 199 F
❑ Chevalier des tempêt. 59 F
❑ Royaume ténébreux 59 F
❑ Le Cauchemar 59 F
❑ ● Aysle 169 F
❑ ● Grimoire Pixaud 119 F
○ ● Los Angeles citybook 125 F
○ ● Delphi council world 125 F
○ ● When axioms collide 89 F
❑ ● **VAMPIRES** 179 F
❑ Ecran 75 F
○ Ashes to ashes 75 F
○ Chicago by night 139 F
○ Blood bond 63 F
○ Succubus club 113 F
○ Player's guide 113 F
○ Aliens hunger 75 F
○ Milwaukee by night 89 F
○ Awakening-diablerie 75 F
○ World of darkness 113 F
○ Hunters hunted 75 F
○ ● story teller guide 113 F
○ ● Mummy 97 F
○ ● Clanbook: Brujah 75 F
❑ **WARHAMMER 189 F**
❑ Ecran du maître 39 F
❑ Personnage 99 F
❑ Campagne impériale 159 F
❑ Mort sur le reik 159 F
❑ Midenheim 119 F
❑ Pouvoir derrière trone 139 F
❑ Kislev 149 F
❑ Repose sans paix 149 F
❑ L'Empire en flammes 149 F
❑ Seigneur des liches 119 F
❑ Compagnon 119 F
❑ Feu dans la montagn. 119 F
❑ Sang dans les ténèbr. 109 F
❑ Mort sur son rocher 109 F
❑ JD+ Sp.Warhammer 1 40 F
❑ JD+ Sp.Warhammer 2 40 F
❑ ● Guerre royaume nain 119 F
○ ● **WEREWOLF 149 F**
○ ● Rite of passage 75 F
○ ● Ecran 69 F
Magazines
TATOU ❑2 ❑3 ❑4 ❑5 ❑6 40 F
❑7 ❑8 ❑9 ❑10 40 F
PLASMA ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 35 F
DRAGON ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 35 F
❑5 ❑6 ❑7 ❑8 35 F
DRAGON US ○186 ○187 23 F
DUNGEON ○3 ○37 57 F
WHITE WOLF ○31 ○32 32 F
Jeux de plateau
❑ BLOOD BOWL 2 389 F
❑ -Supplement aux règles 159 F
❑ -Stars 159 F
Figurines Blood Bowl
❑ - Equipe Elfe 225 F
❑ - Equipe Orque 225 F
❑ - Equipe Humaine 225 F
❑ - Equipe Naine 225 F
❑ - Equipe Elfes Noirs 225 F
❑ - Equipe Skavens 225 F
❑ CIVILISATION 319 F
❑ FORMULE DE 299 F
❑ -Circuit Magny-Cours 129 F
❑ -Circuit de Monza 129 F
❑ ● -Circuit Hockenheim 129 F
❑ -10 voitures plomb 30 F
❑ FULL METAL PLANETE 329 F
❑ -Plateau modulaire 99 F
❑ SPACE CRUSADE 319 F
❑ -Mission Dreadnought 139 F
❑ -Attaque des Eldars 139 F
❑ ● SEIGNEURS DE GU. 419 F
❑ SPACE HULK 359 F
❑ -Deathwing 239 F
❑ -Genestealer 239 F
❑ SPACE MARINE 2 379 F
○ -Armies of Imperium 209 F
○ -Renegades 209 F
○ -Orks & Squats 209 F
Wargames
❑ Fire in the East 679 F
○ -First to Fight 365 F
○ Scorched Earth 629 F
○ ● -Winter's war 367 F
○ S&T ○145 ○146 ○147 139 F
○ ○148 ○149 ○150 ○151 139 F
○ Command ○5 ○12 ○13 113 F
○ ○14 ○15 ○16 ○17 ○18 113 F
○ Royalist & roundh.2 315 F
○ Crossbows & canon 315 F
○ Great bat.of Alexandre 405 F
○ -juggernaut 95 F
○ SPQR 393 F
○ ● -War Elephant 135 F
○ ● Artic Storm 199 F
❑ World in Flames 649 F
○ Days of Decision 409 F
○ ● Speed of heat 289 F
○ Hornet Leader 299 F
○ Apache Leader 312 F
○ ● 4 battl.of ancient w. 289 F
○ ● Campaign to staling. 279 F
○ ● Guderian's blitzkrieg 312 F
○ ● Stalingrad pocket 203 F
○ Imperium romanum II 339 F
○ ● Midway 2 212 F
○ ● The Crusades 315 F
○ ● War for Union 289 F
○ ● Stonewall Jackson 366 F
○ ● Adv. third reich 524 F
○ ● Tarawa 295 F
○ ● Bloody Kasserine 156 F
○ ● Race for Tunis 156 F
❑ Squad Leader 355 F
❑ -Cross of Iron 299 F
❑ -Crescendo of doom 295 F
❑ -GI 389 F
○ Empire in Arms 365 F
❑ Vietnam 319 F
○ Pacific War 409 F
○ Bataille 4 bras 369 F
○ Bataille Ligny 465 F
○ D Day 2 219 F
❑ Gulf Strike 469 F
❑ Ave tenebrae 179 F
❑ Siege 219 F
Comment effectuer votre commande ? Cochez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos Nom et adresse et envoyez-nous ces 2 pages accompagnées de votre règlement (sans oublier les 35 F de frais de port !). Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.
❑ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du **papier cadeau.**


LE TEMPLE DU JEU
✔ Spécial fêtes de Noël: sur simple demande, EMBALLAGE AVEC PAPIER CADEAU - GRATUIT -
✔ Jusqu'au 15/12/92: 1 SET DE DES OU 1 FIGURINE OFFERT POUR TOUTE COMMANDE.
✔ De plus, dans le cadre d'une offre exceptionnelle RESERVÉE AUX 100 PREMIÈRES COMMANDES, RECEVEZ GRATUITEMENT LE NUMÉRO 2 DU MAGAZINE AVALON contenant des scénarios et aides de jeu pour Cyberpunk, Star Wars, Warhammer, L'Appel de Cthulhu, Berlin XVIII, La Table Ronde et un article sur la religion nordique ! (52 pages, valeur 35F)
✔ Les "Plus" Temple du Jeu: Des envois très rapides et une protection des colis à toutes épreuves; Un COMPTE FIDELITE mis à jour à chacune de vos commandes et vous permettant de recevoir 100 F DE BONS D'ACHATS dès que votre compte atteint 1000 F.
Note: les jeux présentés avec un "❑" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux précédés d'un "●" sont nouveaux. Liste complète de nos jeux sur simple demande.
LE TEMPLE DU JEU - 62 rue du Pas St-Georges BP 47 33036 BORDEAUX cedex
Jeux de rôle
❑ ADD Manuel joueur 169 F
❑ ADD guide du maître 169 F
❑ Feuilles personnages 83 F
❑ Ecran du Maître 65 F
❑ Royaumes Oubliés 199 F
❑ Mythes & Légendes 189 F
❑ Livre des psioniques 159 F
○ Monstrous comp. 1 149 F
○ Monstrous comp. 2 125 F
○ Monsters Fiend Folio 89 F
○ Charlemagne's Paladin 125 F
○ Magic encyclopedia 1 75 F
○ ● Celts campaign 125 F
○ ● Dungeons of Myster. 163 F
○ ● Calendrier dragonl. 85 F
○ ● Calendrier womens 85 F
○ ● Treasure maps 119 F
○ ● Cards factory set 92 225 F
○ Forgotten Realms A. 179 F
○ ● Menzoberranzan 239 F
○ ● FRQ2 Hordes of Dr. 57 F
○ ● FR15 Gold & glory 99 F
○ Greyhawk Adventure 159 F
○ ● From the Ashes 149 F
○ Dragonlance Advent. 159 F
○ Tales of the lance 149 F
○ DLQ1 Knight's sword 57 F
○ ● DLQ2 Flint's Axe 57 F
○ Spelljammer 173 F
○ ● Spacefarer's handb. 125 F
○ Lankhmar city of a. 99 F
○ ● Slayers of Lankh. 75 F
○ Ravenloft boxed set 179 F
○ ● Thoughts of darkn. 75 F
○ ● Forbidden lore 149 F
○ Dark Sun 199 F
○ ● DSR3 Veiled alliance 89 F
○ ● Asticlian Gambit 89 F
○ ● Al-Quadim 179 F
○ Land of fate 149 F
○ ● Golden voyages 139 F
○ Role Aids
○ Witches 69 F
○ ● Monsters & myth III 69 F
○ ● Demons 159 F
○ ● Portal to adventures 149 F
○ ALIENS 169 F
❑ Figurines Aliens 169 F
❑ Alien Warriors 1 169 F
❑ Alien Warriors 2 169 F
❑ Alien Queen 169 F
❑ Colonial Marines 1 169 F
❑ Colonial Marines 2 169 F
❑ Colonist last stand 169 F
❑ ● Power loader 169 F
○ AMBER 175 F
○ ● Shadow Knight 175 F
❑ ANIMONDE 165 F
❑ Arc en ciel des ténèbr. 109 F
❑ Larmes de jalousie 109 F
❑ APPEL DE CTHULHU 189 F
❑ Ecran du maître 69 F
❑ Supplement cthulhu 99 F
❑ Les années folles 289 F
❑ Contrées du rêve 129 F
❑ Cthulhu by gaslight 119 F
❑ Cthulhu 90 119 F
❑ Monstres de Cthulhu 99 F
❑ Masques Nyarlathotep 167 F
❑ Rejeton d'Azathoth 119 F
❑ Ombres Yog-Sothoth 99 F
❑ Asile d'aliénés 99 F
❑ Fungi de Yuggoth 99 F
❑ Malédiction Cthoniens 99 F
❑ Trace de Tsathogghua 99 F
❑ Meurtre à Dunwich 49 F
❑ Terreur sur Arkham 69 F
❑ Recherche de Kadath 99 F
❑ Seul face au Wendigo 59 F
❑ Terreur des étoiles 59 F
❑ Terror Australis 109 F
❑ Monstres Contr. rêve 99 F
❑ Les Oeufs de Karlatt 139 F
❑ Les Grands Anciens 139 F
❑ Mystères à Arkham 159 F
❑ Demeures de l'épouv. 119 F
❑ Experiences fatales 119 F
❑ Retour à Dunwich 119 F
❑ ● Kingsport 119 F
○ ● Call of Cthulhu 5 169 F
○ ● Blood Brothers II 145 F
○ ● Thing at Threshold 125 F
○ ● Unspeakable Oath 6 37 F
○ ARS MAGICA 3 175 F
○ Mistridge 89 F
○ Parma fabula 63 F
○ ● Mythic Europe 113 F
○ ● Midsummer night d. 89 F
❑ AVT CHARLEMAGNE 115 F
❑ AVENTURES EXTRA. 59 F
❑ BERLIN XVIII 134 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Marxmen 12.35 144 F
❑ Berliner Nacht 126 F
❑ ● Falkampft Blues 126 F
❑ BITUME MK5 139 F
❑ Ecran Bitume 89 F
❑ ● Paris-Brest 109 F
❑ BLOODLUST 238 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Flocons de sang 144 F
❑ Poussière d'ange 144 F
❑ Enclume et mateau 144 F
❑ ● Souvenirs de guerre 144 F
❑ CAPITAINE VAUDOU 59 F
❑ CIE DES GLACES 89 F
❑ CYBER-AGE 59 F
❑ CYBERPUNK (Débug.) 237 F
❑ Ecran du maître 88 F
❑ Solo of fortune 119 F
❑ Chrome 126 F
❑ Night City 219 F
❑ Forlon Hope 138 F
○ Corporation report 1 69 F
○ Corporation Report 2 69 F
○ Corporation Report 3 69 F
○ Night cities stories 113 F
○ Interface 3 32 F
○ Interface 4 32 F
○ Compendium of arms 125 F
○ ● Chasing the dragon 75 F
○ ● Eurotour 69 F
○ ● Streetfighting 82 F
○ ● Protect & serve 69 F
○ ● All fall down 63 F
○ ● Corp.building (seeker) 99 F
Dangerous Journeys
○ Mythus 209 F
○ Mythus Magick 189 F
○ ● Journeys 1 20 F
○ ● Epic of Aerth 169 F
○ DARK CONSPIRACY 249 F
○ ● Nightsider 49 F
○ DC HEROES 179 F
○ ● Who's who 199 F
○ ● DRACULA 249 F
❑ DR CHESTEL 98 F
○ DREAMPARK 113 F
○ ● Referee pack 113 F
❑ EMPIRE GALACTIQUE 89 F
❑ Frontières de l'Empire 85 F
❑ Encyclopédie Gal. 1 125 F
❑ Encyclopédie Gal. 2 140 F
❑ EMPIRES & DYNAST. 245 F
❑ Anashiva Rehna 1 79 F
❑ Anashiva reahna 3 89 F
❑ GURPS 219 F
❑ ● Ecran GURPS + sc. 89 F
❑ ● Conan 159 F
○ ● Time Line 195 F
○ ● Time Travel Adventur. 195 F
❑ HAWKMOON 248 F
❑ Ecran + scénario 88 F
❑ L'Ile brisée 134 F
❑ La France 228 F
❑ Le Pirate des Mondes 138 F
❑ La Kamarg 126 F
❑ ● Empire ténébreux 138 F
❑ HEAVY METAL 228 F
❑ Ecran du maître 89 F
❑ Urban Guerilla 126 F
❑ Killing Teknology 126 F
❑ HURLEMENTS 199 F
❑ Hurlelune 1 89 F
❑ Hurlelune 2 89 F
❑ Hurlelune 3 89 F
❑ Hurlelune 4 89 F
❑ Hurlelune 5 126 F
❑ IN NOMINE SATANIS 209 F
❑ Ecran du maître 99 F
❑ Baron Samedi 126 F
❑ Mors Ultima Ratio 126 F
❑ Daemonix Remix 126 F
❑ Il était une fois 126 F
❑ Mindstorm 126 F
❑ Inch Allah 126 F
❑ ● Scriptariumm Veritas 189 F
❑ ● Demencia profundis 126 F
Figurines INS/MV
❑ ● Démon d'Aldrealphus 16 F
❑ ● Démon de Kayn 16 F
❑ ● Ange de Dominique 16 F
❑ ● Ange de Laurent 16 F
❑ JAMES BOND 119 F
❑ Manuel Q 99 F
❑ Goldfinger 89 F
❑ Dr No 69 F
❑ Octopussy 89 F
❑ Pour votre information 96 F
❑ Vivre et laisser mourir 99 F
❑ Dangereusement votre 98 F
❑ Adversaires 159 F
○ ● JORUNE 3 139 F
❑ JRTM 219 F
❑ Ecran du maître 64 F
❑ Carte 64 F
❑ Moria 119 F
❑ Rangers du nord 119 F
❑ Lorien 119 F
❑ Voleurs de Tharbad 69 F
❑ Rivendell 69 F
❑ Mordor 69 F
❑ Ents de Fangorn 119 F
❑ ● Cavaliers de Rohan 119 F
○ ● Atlas of Middle Earth 165 F
○ ● Guide to Middle-Earth 76 F
❑ ● Calendrier Tolkien 129 F
❑ LA VALLEE DES ROIS 285 F
❑ LA TABLE RONDE 209 F
❑ LEGENDES CELTIQU. 189 F
❑ L'OEIL NOIR 185 F
❑ Règles avancées 1 185 F
❑ Règles avancées 2 185 F
❑ Havena 185 F
❑ Marais de l'angoisse 52 F
❑ L'ULTIME EPREUVE 159 F
❑ MALEFICES 249 F
❑ Lisière de la nuit 99 F
NOM ....
PRENOM ....
N° .... RUE ....
CP ....
VILLE ....
Je désire recevoir gratuitement avec ma commande (offre valable jusqu'au 15/12/92):
❑ 1 set de dés (6)
❑ 1 figurine
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de
Ph. Masson 92

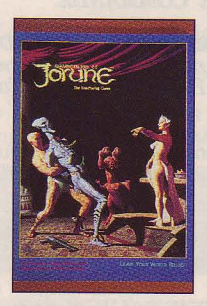
TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en V.O.

JORUNE

Beau et mythique à la fois !



Désormais présenté sous la forme d'un unique manuel à couverture souple, de 216 denses pages n&b, la 3e édition en date de Jorune donne d'emblée une impression globale de qualité. L'abondance et le réalisme des illustrations au lavis qu'on y admire le confirme : on entre résolument dans un monde sortant de l'ordinaire. Au regard de la table des matières, le (ou la) *sholari* (maître(sse) de jeu) aura fort à faire pour mettre en scène cet univers étoffé, la moitié du manuel lui étant consacrée.

Une période d'acculturation s'impose d'elle-même, avant de pouvoir faire pleinement interagir les personnages avec maintes créatures exotiques plus ou moins sociables ou affamées, de manipuler de façon constructive l'*isho* (énergie ambiante de la planète), ou de faire voile vers les incontournables *skyrealms* (aéroyaumes ?), sources de richesses et dangers.

Le Guide du Tauther brosse un tableau assez complet de l'environnement fantastico-futuriste de Jorune. Les maîtres colonisateurs de la planète, qui en avaient fait un zoo cosmique, ne sont plus. L'Homme a survécu (la Terre n'est plus depuis trente-cinq siècles qu'un mythe nébuleux), et cohabite aujourd'hui avec maintes autres races tout aussi autochtones que lui, importées ou issues d'anciennes mutations naturelles ou biotechnologiques.

Même si le jeu s'adresse plutôt à des rôlistes chevronnés, les néophytes pourront tenir avantageusement en un premier temps les rôles de personnages prégénérés, très couleur locale, puis envisager plus tard de créer leurs propres personnages. Le système de simulation est très fouillé, mais parfaitement cohérent et jouable. Une feuille de personnage et un dé 20 suffisent par personne. Le *sholari* dispose de toutes les informations imaginables pour propulser les personnages vers un dépaysement total lors de sessions de jeu potentiellement infinies. Une mini campagne inédite permet d'initier les joueurs à ce monde au background à nul autre pareil. Hormis quelques imperfections mineures, Jorune est un véritable joyau ciselé au laser. Laissez-vous séduire par l'état de l'art en matière de jeu de rôle. Oubliez votre monde, on est déjà demain.

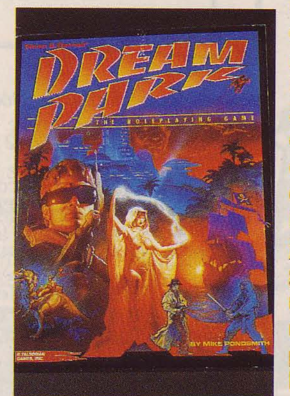
Philippe Baïse

Jeu de rôle en américain édité par Chessex.

Jeu de rôle, en V.O.

DREAM PARK

Let's have a Dream !



Imaginez un parc d'attraction ultra-moderne aux proportions démesurées ayant pour animation vedette une aire de jeu de rôle grandeur nature… en réalité virtuelle (ne riez pas, ça existe déjà !). Seuls les meilleurs peuvent prendre part à cette extraordinaire expérience, et les parties sont retransmises sur le réseau Network dans le monde entier. Bien entendu, vous êtes ces joueurs intrépides ! Tel est le thème du nouveau jeu de rôle de Mike Pondsmith (Cyberpunk), basé sur les nouvelles de Larry Niven et Steve Barnes (malheureusement peu diffusées en France). Démentiel ? Et comment ! D'ailleurs, tout a été fait pour vous en mettre plein la vue : présentation *flashante*, voire tape-à-l'œil, règles simples, originales et flexibles, et thème hors du commun, quoique dangereux. Difficile en effet pour un MJ inexpérimenté de ne pas sombrer rapidement dans le « n'importe quoi » car précisons-le, Dream Park est le premier jeu réellement « métagenre » ; autrement dit, toutes les combinaisons sont possibles, du zombie-pirate-de-l'espace au netrunner-cow-boy-mutant. Autant dire que ceux qui n'aiment pas les mélanges détesteront Dream Park. Au risque d'ajouter de l'eau à leur moulin, il faut bien avouer que les PJ n'ont guère plus de consistance que des personnages de jeu vidéo : l'accent est mis sur les capacités et les pouvoirs des joueurs, au détriment d'un background, de toute manière totalement schématisé. Quant aux scénarios proposés, ils tiennent plus pour l'instant du wargame amélioré que de l'intrigue réelle et si, de part la nature même du jeu, cet écueil semblait inévitable, on peut tout de même espérer que Talsorian Games saura rectifier le tir dans les suppléments annoncés.

Mais ceux qui veulent avant tout s'amuser prendront Dream Park pour ce qu'il est : simple divertissement ou complément amusant pour une campagne qui manque de souffle, l'auteur a tout prévu et c'est ce qui fait le charme du jeu : pour peu qu'on y mette du sien, tout est possible, la dernière barrière à l'imagination a sauté.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en anglais édité par Talsorian Games.

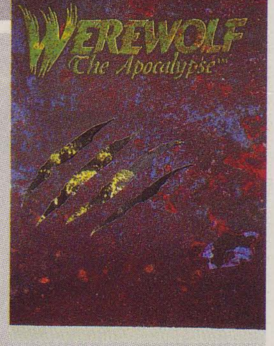
Jeu de rôle en V.O.

WEREWOLF

Écolo-garous

Werewolf – The Apocalypse est le second volet d'une série de cinq jeux édités par White Wolf. Le premier en est Vampire – The Masquerade, et nous vous avons déjà dit tout le bien que nous en pensions. Ce second livret est aussi beau que le précédent, avec une couverture couleur originale et des illustrations intérieurs noir et blanc de bonne qualité. Situé dans le même univers sombre et contemporain, qualifié de gothic-punk, que Vampire, et utilisant le même système de règles, Werewolf en est le complément direct.

Ici, l'humanité court à sa perte et nos chances de survie, en tant que race, semblent ridiculement faibles. Un peu comme si le chaos avait décidé de s'emparer de notre univers, mettant tout en œuvre : drogue, guerre, maladie, argent, pollution, corruption, et trompant les hommes pour qu'ils travaillent eux-mêmes à leur déchéance. Les vampires, déjà présentés comme des prédateurs du genre humain, font partie de l'inéluctable complot qui entraîne notre humanité à sa perte.



Mais les loups-garous veillent. Chargés de lutter contre les mauvais penchants des hommes, de réguler leur expansion galopante, d'aider la nature à se défendre contre les agressions multiples auxquelles elle est soumise, ce sont les protecteurs et les serviteurs de Gaïa, la Terre, déesse mère de toutes choses. C'est là une des sources principales d'aventures pour ces groupes de garous, mi-hommes, mi-loups, regroupés en tribus, meutes ou « sept », unité idéale pour un groupe de joueurs.

A noter que, au-delà du jeu, White Wolf milite pour la protection de l'environnement et précise dans la postface du livret que 3 % des bénéfices de Werewolf seront versés à un ou plusieurs organismes, non encore déterminés, luttant dans ce sens.

André Foussat

Jeu de rôle en américain, édité par White Wolf.

Jeu de rôle en V.F.

NEPHILIM

Aux portes de l'occulte contemporain

Si vous avez aimé *Le pendule de Foucault*, si *Belphégor* vous a tenu en haleine, si vous pensez que la Bible, les prophéties de Nostradamus, l'Atlantide, les templiers, Alistair Crowley et la profusion des sectes constatée depuis le début du siècle ont une raison d'être commune, Nephilim est le jeu de rôle qu'il vous faut.
Vous y jouerez l'incarnation, sur notre Terre d'aujourd'hui, d'un être immortel en quête d'absolu, capable de manipuler les nombreux champs magiques de la planète. Vous vous heurterez sans cesse à une farouche opposition d'humains dont le but sera de vous détruire ou d'utiliser vos pouvoirs à des fins inavouables (argent, pouvoir, rarement pour la connaissance...).
Nephilim se présente sous la forme d'un livret de 230 pages contenant, outre les règles, un long scénario et quelques synopsis, ainsi qu'une superbe couverture et d'étonnantes illustrations, mélanges de graphisme et de photos. L'éditeur du jeu, un nouveau venu dans le domaine, a obtenu de Chaosium l'autorisation d'utiliser son système de simulation, basé sur des caractéristiques, des compétences, définies par un pourcentage de réussite, et une table universelle de résistance. A cela, Multisim a ajouté un certain nombre d'innovations, comme les « points d'actions » (nombre d'actions élémentaires possibles par tour, en fonction de la Dextérité) et l'utilisation systématique de la notion de potentiel. Par exemple, une action illégale est caractérisée par un « potentiel d'illégalité », à comparer, sur la table de résistance, au « potentiel de sûreté » du lieu où s'est déroulée l'action. Du résultat dépendra alors le type d'intervention entrepris par la police.
Nephilim est avant tout un jeu destiné à des joueurs avertis, amateurs d'ambiance, qui ne seront pas effrayés par la découverte d'un monde à la fois étrange et familier.

André Foussat

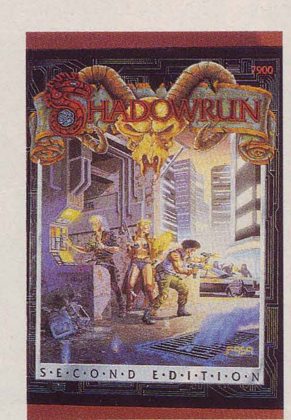
Jeu de rôle français édité par Multisim.
Prix : 224 F (incluant l'écran, offert aux mille premiers acheteurs).

Jeu de rôle, en V.O.

SHADOWRUN 2ND EDITION

On ne change rien, on transforme tout

Malgré les constantes améliorations apportées au fil des suppléments, Shadowrun a toujours souffert de graves défauts de conception dus sans doute à des délais de réalisation trop courts. Plutôt que de continuer à atténuer les carences du système par petites touches, Fasa a courageusement réécrit son jeu. C'est un pari dangereux que peu de sociétés osent tenter, mais un pari réussi à tous points de vue. La deuxième édition accomplit l'exploit d'être compatible avec (presque) tous les suppléments parus à ce jour, tout en transformant de façon importante le système de jeu. Le principe des dés 6 et du *Target number* est maintenu mais les *pools* de dés ont été améliorés au point d'être une des réelles trouvailles du jeu. La magie est le chapitre qui a le plus changé, à tel point que le Grimoire est le seul supplément incompatible avec la nouvelle édition. Elle est beaucoup moins puissante mais plus diversifiée puisqu'elle inclut les adeptes introduits dans le Grimoire. Le combat a été revu de fond en comble, notamment au niveau des actions et du corps à corps. Il est maintenant rapide, « réaliste » et mortel. Les règles en général sont mieux écrites, plus claires, et décrivent désormais clairement cet univers si bizarre, rendant « cohérent » ce mélange de magie et de technologie. Le rôle des Shadowrunners est enfin détaillé, ce qui n'est pas du luxe puisque c'est ni plus ni moins ce qu'incarnent les joueurs ! Enfin, un chapitre entier fournit les « errata » pour transformer sans douleur les suppléments pour la nouvelle édition. Il est ridiculement court quand on songe à tous les changements du système de jeu, prouvant par là même la compatibilité entre les deux éditions.



Shadowrun 2nd Edition est si proche de l'ancienne version et pourtant tellement meilleur que l'on a l'impression d'avoir le même jeu mais testé, la première édition n'étant qu'un brouillon. On ne peut que regretter d'ailleurs que la première mouture du jeu n'ait pas bénéficié d'une partie de ces améliorations, dont un grand nombre ne sont en fait que des corrections rendant Shadowrun jouable. Les habitués passeront à la deuxième édition sans aucune difficulté et même avec un grand plaisir tant elle est pensée, plus logique, bref plus au point. Pour ceux qui ne connaissent pas Shadowrun, c'est une excellente occasion de découvrir ce jeu, plus original qu'on ne l'a dit.

Mathias Twardowski

Jeu de rôle en américain édité par Fasa.
Edition française prévue courant 1993.

Pour INS/MV, en V.F.

SCRIPTARIUM VERITAS

Inutile ou indispensable, au choix !

Les premières extensions d'INS/MV étant épuisées, Siroz a eu la bonne idée d'en extraire l'indispensable et d'en faire une compilation. Vous trouverez dans ce gros bouquin (190 pages, couverture cartonnée) :
— Tous les Archanges, Princes-Démons chrétiens et musulmans, ainsi que les dieux vikings. Ça commence à faire du monde : 72 entités hyperpuissantes, au dernier recensement. Là-dessus, seulement deux « vrais » nouveaux, tous deux dans le camp des forces du Bien : Emmanuel et Alain. Il est à noter que toutes les nouvelles de présentation ont été réécrites (et pas par n'importe qui : on relève entre autres les signatures de G.E. Ranne, Jean-Luc Bizien...).
— Toutes les règles publiées dans les précédentes extensions, à la notable exception des psis. Autrement dit, tout sur les Vikings, les sorciers, les musulmans, les hiérarchies divines et angéliques, les nouveaux pouvoirs des églises, quelques clarifications de règles.
Seuls absents regrettés, les scénarios d'Intervention Divine, Berserker et du premier écran, qui sont et resteront introuvables pour le moment. En revanche, au chapitre des (tout) petits plus, des encadrés présentant l'action des différents camps durant les années 90 à 92 et surtout, après presque chaque Archange ou Prince-Démon, un petit fait-divers authentique examiné à la lumière du conflit entre le Bien et le Mal...
Avec les règles de base et cette dernière extension, vous possédez la substantifique moelle d'INS/MV, et de quoi écrire des scénarios pendant un bon bout de temps. Cela fait de Scriptarium Veritas un complément quasi indispensable si vous découvrez ce jeu aujourd'hui. Mais si vous faites partie de ceux qui le connaissent depuis le début, vous pouvez vous en passer...

Tristan Lhomme

Supplément français pour le jeu de rôle INS/MV, édité par Idéojeux. Prix : 199 F.

Pour A World of Darkness, en V.O.

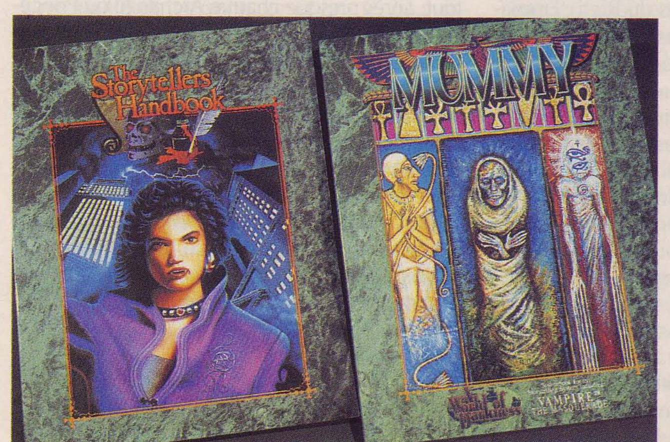
MUMMY

Après les vampires et les loups-garous, que diriez-vous d'être une momie ?

Les auteurs de Vampire et Werewolf, jeux dont on ne peut dire que le plus grand bien, s'offrent maintenant le luxe de proposer des « mini jeux » présentant uniquement un contexte bien précis.
Mummy utilise donc les règles du Storyteller System, présenté dans Vampire et dans Werewolf. Il est donc nécessaire de posséder l'un de ces deux jeux pour pouvoir utiliser Mummy.
Cette fois, les joueurs peuvent incarner des momies, autres êtres surnaturels de nos légendes, abordés et présentés sous un nouveau jour. Comme d'habitude, il ne s'agit pas de jouer des monstres, mais plutôt des êtres maudits par les dieux ou la destinée, ne survivant que pour continuer leur route éternelle...
Ce livret peut être utilisé « seul » mais il s'intègre surtout dans un nouveau concept présenté par White Wolf : A World of Darkness. Guettez ce petit logo sur les couvertures des livrets. Il signifie que le jeu ou le supplément en question est totalement intégré et compatible avec ceux des autres séries. Et toute la magie se retrouve dans ce simple mot : compatibilité totale du contexte. Vous pouvez ainsi intégrer dans une même campagne des vampires affrontant des loups-garous, qui finalement se retrouvent face à un adversaire commun : des momies ! Et pourquoi pas en faisant interpréter les différents protagonistes par des joueurs provenant de campagnes différentes ?
A World of Darkness devient donc une série qui dépeint peu à peu notre monde dans sa version néo-gothique-punk, flamboyante, ténébreuse et mystérieuse ; description de plus en plus fouillée à chaque parution de supplément. Bien sûr, le maître de jeu, pardon le conteur, est tout à fait libre de ne piocher que ce qui l'intéresse... Tout reste optionnel pour ne pas venir troubler l'équilibre des différents jeux.

Anne Vétillard

Supplément pour les jeux de rôle Vampire ou Werewolf, édité en américain par White Wolf.



Wargame en V.F.

RES PUBLICA ROMANA

Les joies d'un système mixte

La République romaine, comme l'on fait remarquer Polybe et Cicéron, deux de ses fervents admirateurs, est un système politique « mixte ». C'est-à-dire qu'il cumule des aspects monarchiques (les consuls), aristocratiques (le Sénat et les élections censitaires) et démocratiques (tribuns de la plèbe). Une telle organisation a divers avantages. Mais en multipliant les précautions pour éviter le retour à un quelconque pouvoir personnel, la République prête le flanc à des conflits de prérogatives qui font le piquant du système.
Res Publica Romana, édition française du fameux Republic of Rome d'Avalon Hill, permet de reconstituer dans les moindres détails, des guerres puniques à Jules César, les luttes entre des factions sénatoriales qui se précipitent dans la course aux honneurs et tentent de conserver en leur sein les magistratures importantes.
Le matériel de ce jeu d'intrigues politiques est somptueux ; la boîte elle-même, le plateau, les pions et les cartes sont des plus réussis. Les règles, dans le cadre général d'un jeu de diplomatie classique, font appel à d'autres références : jeu de plateau (utilisation de cartes), « jeu de rôle » (chaque joueur contrôle différents personnages) et wargame stratégique (unités militaires et tables de résolution des conflits). Enfin, Res Publica Romana a cela de particulier que le mécanisme du jeu peut, comme aurait pu le faire Hannibal, détruire Rome et éliminer tous les protagonistes. Les joueurs jouent les uns contre les autres, mais étant tous Romains ils luttent également contre le jeu lui-même, qui si ils ne sont pas assez solidaires ne manquera pas de leur faire sentir leurs erreurs. Tout simplement passionnant, même si les parties requièrent beaucoup de temps. Consuls en herbe, à vos toges !

Frédéric Bey

Jeu de diplomatie et d'intrigues politiques pour 3 à 6 joueurs (variante incluse pour jeu en solitaire et à 2 joueurs) édité en français par Descartes Éditeur.

Pour Vampire, en V.O.

THE STORYTELLERS HANDBOOK

Réservé aux conteurs...

Ce livret est le « compagnon » du Player's Guide, ouvrage qui contenait surtout des règles supplémentaires et des additions plus ou moins utiles (nouveaux sortilèges, nouveaux clans, etc.). Plus particulièrement destiné au maître de jeu, le Storytellers Handbook est très différent dans sa conception. Il présente toute une série de conseils, de trucs et de recettes qui sont loin d'être inutiles, même pour des joueurs expérimentés. En effet, l'ambiance de Vampire étant très particulière, les parties sont quelquefois difficiles à mettre en place. Ce livret détaille surtout les ressorts qui permettent de faire vivre un scénario, mais aussi une campagne, un contexte bien précis, et surtout aide à trouver des motivations, des objectifs pour ces êtres d'exception que sont les vampires (pour qui la richesse, par exemple, ne représente pas grand-chose... Difficile alors de récompenser un personnage avec un sac de pièces d'or !).
Un dernier chapitre permet de mettre en place des variantes de combat, selon les options préférées du maître de jeu et de ses joueurs : action rapide et peu précise, combat détaillé et réglé comme du papier à musique, etc. Pour les fanatiques des armes à feu, quelques tables de données techniques complètent les informations un peu sommaires des règles de base.
Les appendices présentent un intérêt moyen : une liste de quelques objets magiques et des tables de résumés pour le maître de jeu, reprenant tous les éléments de base nécessaires pour la création d'un personnage.
En résumé, ce supplément (comme presque toujours dans la gamme Vampire) est excellent. Et surtout, il précise parfaitement les intentions de l'auteur sur l'ambiance qu'il souhaite insuffler à son jeu.

Anne Vétillard

Supplément pour le jeu de rôle Vampire, édité en américain par White Wolf.



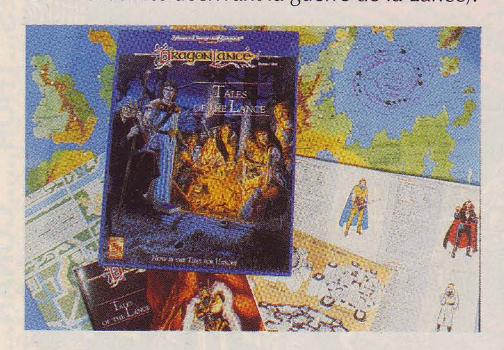
AU PAYS DES SUPER-HEROS !
STRANGE...SPIDER MAN
...TITANS...NOVA...HULK...
SPECIAL STRANGE...STRANGE SPECIAL ORIGINES...THOR....CONAN...FACTEUR-X...GHOST RIDER...SERVAL...X-FORCE...
STRANGE...TITANS...NOVA...SPECIAL STRANGE...SAGA...SPIDERMAN...X-MEN...HULK...THOR
...X-MEN...GHOST RIDER...STRANGE SPECIAL ORIGINES...SPECIAL CONAN...TOP BD...RCM...SERVAL...FACTEUR-X...SAGA...
GAGNEZ UN SEJOUR D'UNE SEMAINE A NEW YORK OU UN SUPERBE CADEAU SURPRISE !
© MARVEL ENTERTAINMENT GROUP INC. ALL RIGHTS RESERVED.
PARTICIPEZ AU TIRAGE AU SORT DE NOTRE GRAND JEU-CONCOURS EN NOUS RETOURNANT VOTRE BULLETIN CI-DESSOUS.
Devenez le Grand Maître de la Connaissance de l'Univers des Super-Héros en lisant tous les mois les publications SEMIC en vente chez votre marchand
BULLETIN DE PARTICIPATION (OU SA PHOTOCOPIE)
A DECOUPER ET A RETOURNER AVANT LE 1 MARS 1993 A :
SEMIC FRANCE
"Au Pays des Super-Héros"
99
6 rue Emile Zola 69288 Lyon Cedex 02
Nom :
Prénom : Né(e) le :
Adresse :
Code postal : Ville :

Pour AD&D2, en V.O.

TALES OF THE LANCE

Un supplément de qualité que l'on espérait depuis longtemps...

Depuis l'apparition de la fameuse campagne Dragonlance, devenue maintenant mythique, de nombreux maîtres de jeu souhaitaient utiliser le très sympathique monde de Krynn pour y développer leurs propres aventures. Pour cela, il leur manquait une vision d'ensemble de cet univers. Les informations nécessaires se trouvaient malheureusement réparties dans plusieurs ouvrages, depuis les Leaves of the Inn of the Last Home au livre Dragonlance Adventure et surtout dans différents modules. Enfin, depuis la nouvelle version des règles de AD&D, il existait quelques problèmes de compatibilité si le MJ voulait utiliser AD&D2 pour mener ses aventures (ou même pour reprendre la campagne originale en 14 modules décrivant la guerre de la Lance).



La boîte Tales of the Lance répond pleinement à cette attente. Un épais livret de 176 pages présente toutes les données nécessaires regroupées en un seul volume : description historique, mythologique et géographique du monde de Krynn, de ses différentes races et cultures et surtout l'indispensable adaptation aux règles d'AD&D2 pour les classes de personnages propres à cet univers : les chevaliers de Solamnia, les sorciers « des tours », les prêtres des étoiles, etc. La saveur très particulière du monde de Krynn que l'on trouve dans les romans est ainsi très bien traduite en termes techniques.
La boîte contient aussi divers accessoires. Certains sont très bien : deux séries de grandes cartes présentant divers plans de cités, une immense carte en couleur du monde, un nouvel écran bien mieux réalisé que « l'écran officiel ». Par contre, le livret cartonné de fiches de personnages reprenant les grands héros du monde et les pions qui les représentent sont vraiment inutiles et surtout les illustrations sont hideuses. Enfin, ne boudons notre plaisir : Tales of the Lance répond pleinement aux espoirs des amoureux du monde de Krynn.

Anne Vétillard

Boîte éditée par TSR, en américain.

Wargame en V.O.

SPQR

Si Parfait Qu'on en Rêve

Dans la lignée de GBOA (voir TA dans CB68), le duo Berg/Herman s'attaque aux grandes batailles de la République romaine, de 275 à 197 av. J.-C. Durant ce siècle charnière, Rome prit conscience de son destin conquérant, les légions devinrent l'instrument invincible de cette volonté dominatrice, et la guerre, de saisonnière, rituelle et limitée en enjeux, devint permanente et fut dès lors le moteur de la société toute entière. Bien sûr, de ces trois grandes évolutions, SPQR ne s'attache à évoquer que la seconde : la genèse du système légionnaire par une transformation progressive de la phalange d'hoplites héritée des Grecs en un corps régulé, entraîné, composé de manipules capables aussi bien d'œuvrer à l'unisson que d'initiatives locales décisives. Le jeu permet de leur opposer trois types d'adversaires : Pyrrhus avec sa phalange et ses éléphants, les Carthaginois des première et seconde guerres puniques avec leurs armées composites, et Philippe V avec sa phalange macédonienne « ultra-pondéreuse ». Il est très intéressant de constater que malgré l'utilisation des mêmes pions pour les légions, on en arrive toujours au résultat « historique », à savoir que les chances des Romains croissent avec le temps, du Bénévent à Cynocéphale. Les raisons en sont que, confrontés à des situations tactiques nouvelles (éléphants, phalange), les Romains inventent des contre-mesures efficaces (ouverture des lignes, manœuvre de flanc), et que leur haut commandement s'est quand même nettement amélioré durant cette période, tout en devenant plus professionel (*cf.* les Scipion). SPQR est une très bonne simulation de ces mutations. Les règles sont celles de GBOA, plus développées, illustrées d'exemples, et complétées de quelques chapitres importants sur les ordres de ligne, les empilements de pions permis par le système des manipules, les éléphants, les troupes légères et les poursuites de cavalerie. Cinq batailles majeures sont proposées : le Bénévent, les plaines de Bagradas, Cannes, Zama et Cynocéphale. Le jeu permet aussi de simuler une hypothétique défaite romaine face à Alexandre le Grand, si seulement ce dernier s'était tourné vers l'Occident au lieu de mourir bêtement à Babylone. L'abondance de pions d'origine et de caractéristiques différentes permet de faire soi-même quantité de petits scénarios amusants avec un minimum de recherches livresques. Enfin, je dois dire que le graphisme des pions, dû à Roger Macgowan (déjà responsable de Hornet Leader), est une pure merveille.



Donc je ne vous conseille pas d'acheter SPQR, je vous l'ordonne !

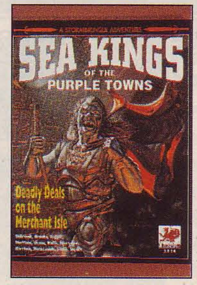
Marc Brandsma

SPQR est un jeu en américain édité par GMT Games.

Pour Stormbringer, en V.O.

SEA KINGS OF THE PURPLE TOWNS

Une belle réussite !



Chaosium confirme l'essai marqué à l'époque de Sorcerers of Pan Tang : la gamme Stormbringer est en train de s'enrichir d'excellentes descriptions géo-culturelles des principales nations des Jeunes Royaumes. Mais contrairement à Pan Tang, qui était le genre d'enfer à réserver à des personnages très expérimentés, Purple Towns présente un environnement viable, une excellente base de départ pour aventuriers. Comme d'habitude, la première moitié du livret détaille le cadre, la culture, les religions et la société du pays, la seconde étant dévolue aux scénarios. Pour fixer les idées de ceux qui ne les connaissent pas, les Cités pourpres sont une oligarchie commerçante en pleine expansion. Sa description est un régal, avec suffisamment d'idées et de suggestions pour alimenter une campagne solide, avec intrigues entre cartels marchands, voyages en haute mer, machinations des différentes Eglises présentes... Ma préférence va quand même au Digest, recueil de PNJ typiques, et aux tables de rencontres (qui sont beaucoup plus des occasions de role-playing que de combat...).
Quant aux quatre scénarios proposés, autant ne pas trop les déflorer. Ma préférence va au premier, dans lequel les PJ se retrouvent propriétaires d'une magnifique auberge qu'il va falloir retaper de fond en comble et faire fonctionner... Les trois autres sont plus classiques, avec un long voyage maritime à travers les Jeunes Royaumes, un raid pan tangien et surtout un voyage à la Forteresse impie, qui est présentée en détail.
Il ne reste plus qu'à attendre avec sérénité la traduction, et surtout la sortie imminente, de Melniboné, annoncée aux USA pour cet automne.

Tristan Lhomme

Un supplément de 128 pages en américain pour Stormbringer, édité par Chaosium.

Wargame en V.O.

ARMAGEDDON

Le premier d'une longue série...

Sous couvert d'un thème aussi accrocheur (pour le public anglais) que celui de Warhammer 40,000, Games Workshop nous sert un jeu aussi fabuleux dans la présentation que standard dans les mécanismes. En effet, comme l'indique la couverture (Wargames Series), c'est bien un wargame tout à fait classique que nous trouvons dans la boite, une fois le jeu « dépouillé » de son accroche commerciale. On retrouve les célèbres DE (Défenseur éliminé) et AR (Attaquant repoussé) ainsi que les règles de ravitaillement et de mouvement après combat. Les pions comportent trois facteurs qui sont la puissance d'attaque, la puissance de défense et le potentiel de déplacement. Les chances de réussite d'une attaque sont calculées en divisant la puissance de l'attaque par la puissance de la défense de tous les pions en présence. Le jeu se déroule sur une grande échelle de temps et les règles prévoient même la reconstruction des unités détruites (ou des renforts dans le cas des orcs). Rien de bien nouveau donc, et c'est dans l'habillage que l'on trouve les points les plus attrayants : de nombreux pions possèdent des capacités spéciales (le commissaire politique Yarrick qui ne reculera jamais devant une attaque ennemie, les space marines qui peuvent être envoyés sur le jeu à l'aide de capsules, les orcs qui disposent de tout un arsenal délirant, etc.). Pour résumer, je dirais que ce jeu peut aussi bien convenir aux wargameurs confirmés qui trouveront là un jeu d'apéritif attrayant (et surtout superbement présenté, ce qui est rare dans les wargames conventionnels) et les fanatiques de Warhammer 40,000 qui pourront ainsi goûter aux joies du wargame « pur et dur » sans être trop dépaysés.

Comme toujours pour les produits qui se vendent bien, Games Workshop prévoit déjà des extensions pour ce jeu, la première contenant les règles pour le chaos (ben voyons...) et les squats (sortie prévue avant la fin de l'année).

Croc

Wargame en anglais édité par Games Workshop.

Jeu de plateau en V.O.

DRAGON QUEST

Ce bon vieux Dédé Téhemme

Qu'on se le dise, Dragon Quest n'est ni plus ni moins que la version « plateau » du premier des jeux de rôle : D&D™. Tout y est, depuis les héros – Fighters, Thieves, Wizards, Clerics, Elves, Dwarves, Halflings – jusqu'à leur alignement – Good, Neutral, Evil – en passant par les six caractéristiques classiques, le ThAC0, les portes, les monstres errants ou fixes et leurs trésors. Même si certains noms sont subtilement différents (Rogue pour Thief et *Fighting Ability* pour ThAC0), vous vous trouverez en pays de connaissance.
La boite contient un matériel d'enfer : plateau de jeu 80 x 60 cm en carton dur, figurines plastique, figurines métalliques, dés (4, 6, 8, 10, 12, 20), silhouettes à découper de tous les monstres du jeu, cartes de monstres, de trésors, de sorts, d'équipement, etc., ainsi que deux livrets (les règles et les aventures) dont les couvertures peuvent servir d'écran de MJ. Sans oublier les nombreuses illustrations couleur (des reprises, certes, mais signées entre autres de noms prestigieux comme Elmore, Easley ou Parkinson).
Les règles sont un essai de simplification de celles de D&D, avec toutes les indications pour passer de l'un à l'autre et des conseils sur « Comment être un bon MJ » ou « Comment coopérer entre joueurs ou entre joueurs et MJ ».
Si vous voulez proposer à quelques amis « non pratiquants » une séance d'introduction au jeu de rôle, Dragon Quest vous en fournira le support, sans que vous ayez beaucoup de travail à faire. Il vous restera à leur expliquer que l'exploration d'un sous-sol encombré de monstres et autres surprises plus ou moins agréables n'est pas *tout* le jeu de rôle, qu'il existe une vie des personnages ailleurs qu'entre les murs du donjon, mais l'essentiel sera fait. Le tour de force de TSR réside aussi dans le fait que cette boite bien pleine est en vente (aux États-Unis) au prix ridicule de 22,95 $, ce qui n'est rien, vu son contenu.

André Foussat

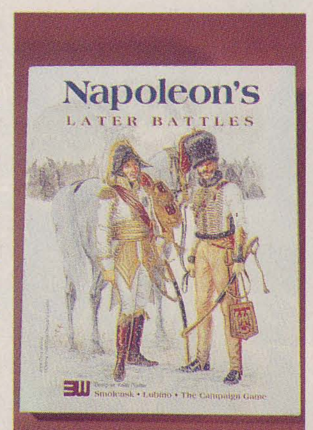
Jeu sur plateau en anglais, pour 2 à 8 joueurs, édité par TSR.

Wargame en V.O.

NAPOLEON'S LATER BATTLES I, Smolensk – Lubino

La Grosse Armée...

Jamais Napoléon n'avait rassemblé autant de divisions et de corps d'armée que pour entreprendre la conquête de la Sainte Russie. Ce jeu, qui retrace au niveau tactique (1 pion = 1 régiment) les premiers engagements importants de la campagne, c'est-à-dire la prise de Smolensk par les Français (16 août 1812) et la bataille de Lubino (19 août 1812) qui la suivit, donne un aperçu significatif de la puissance et du gigantisme de cette Grande Armée. Deux cartes au graphisme précis et élégant permettent de jouer les deux combats séparément. En les rassemblant, il est possible de simuler l'épisode de la campagne dans son ensemble (3 jours de temps réel). Le système de jeu est bien connu des amateurs de wargames napoléoniens : c'est celui déjà utilisé par 3W pour d'autres batailles de l'époque comme Abensberg et Eckmühl, parues dans *Strategy & Tactics*. Il est à la fois efficace et réaliste. Une phase de jeu voit se succéder mouvements, feux défensifs, tests du moral, feux offensifs, re-tests du moral, mêlées, re-re-tests du moral et ralliements. Le problème de NLB, c'est plutôt les pions : 201 unités françaises et 149 unités russes qui, dans la majeure partie des cas, ne peuvent être empilées. Autant dire, surtout pour le scénario Smolensk qui retrace des combats en ville, qu'il n'y a même plus de quoi faufiler la moindre pince à épiler (outil de travail des wargameurs maniaco-dépressifs) entre les pions. En plus, leur graphisme est très pauvre. Une couleur de fond, bleue ou verte, pour indiquer la nationalité, une silhouette en couleur pour distinguer les corps d'armée et un tout petit N noir d'identification pour reconnaître l'unité. Sans une lampe halogène surpuissante, aucune chance de s'en sortir.



A chaque combat et à chaque test de moral, il est en plus nécessaire de se référer à l'un des quatre tableaux des Forces et du Moral sur lesquels figure une ligne par pion, pour y reporter les pas de perte et y consulter le moral de l'unité. Sachant que le point d'entrée de ces tableaux est le minuscule N d'identification du pion, la partie tourne au sacerdoce... Le résultat est que pour boucler un tour de jeu (35 minutes de temps réel), il faut entre 45 minutes et 1 heure !
Cela mis à part, pour ceux qui savent donner du temps au temps et qui ne sont pas effrayés par la manipulation d'une Grande Armée une peu grosse, ce jeu peut apporter des satisfactions notables.
Son grand mérite, en plus de la grande clarté des règles, réside dans l'originalité de la situation historique simulée. Aucun wargame napoléonien ne s'était jusqu'alors essayé à la reconstitution d'un combat en ville de cette échelle.
Des règles régissent la prise des remparts, de la citadelle ou l'incendie des isbas à coups d'howitzer. Le tout est très précis et la situation stratégique des deux batailles fort intéressante : les Français peuvent, s'ils sont habiles, couper le chemin de retraite des Russes vers Moscou.
En clair, c'est un jeu pour les inconditionnels de la période et les vieux grognards du jeu napoléonien.

Frédéric Bey

Napoleon's Later Battles est un jeu en anglais de 3W.

Pass'temps

Fournisseur officiel de votre imagination

Votre Atrocité! Nous n'avons plus de réserve et ils ont presque atteint leur objectif...

Grande Ruche! Et moi qui n'ai même pas mon Catalogue-journal!

AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE **GAMES WORKSHOP** (C)

Leader de la vente par correspondance

Car deux pages ne suffisaient plus à vous faire profiter de toutes nos promotions, nous avons créé pour tous nos clients un catalogue-journal gratuit **disponible sur simple demande.**



26, galerie de l'Etape
51100 REIMS
Fax : 26.97.75.37

Tel : 26.40.34.13

MEGA III

Du nouveau dans les univers parallèles

A qui s'adresse ce jeu ?


Si vous cherchez des univers insolites.


Pour les vieux routards.


[illegible]

Le major Mac Lambert s'accordait quelques instants de repos bien mérités dans ses quartiers privés, au fin fond du Sanctuaire de la Guilde des messagers galactiques. Voilà deux jours qu'une douce quiétude régnait sur Norjane : pas d'univers en folie, pas de renégat en vadrouille, pas de bavure de la FRAG, la toute puissante force d'intervention de l'Assemblée galactique, bref : le calme plat. Le major savait qu'une telle situation ne durerait pas très longtemps, mais il comptait bien profiter de cette accalmie pour reprendre des forces. Il n'en eut pas le temps. L'écran tridi miniaturisé qu'il portait en permanence s'activa pour laisser apparaître le visage de Xavier Rastoin, un jeune investigateur chargé de veiller à la préservation du secret de l'existence de l'Assemblée galactique sur la planète Terre. Rastoin n'avait pas l'habitude de l'appeler pour des broutilles, c'était certainement très sérieux :

« Major, il a recommencé !

— Mais de qui parlez-vous Xavier ?

— De Guiserix, bien sûr ! Il a remis ça ! »

Mac Lambert fronça les sourcils. Il ne manquait plus que ça ! Guiserix était un ancien Mega, originaire de la Terre, qui avait pris sa retraite quelques années plus tôt. En 1983 DL (Datation Locale), il avait fait souffler un vent de panique au sein de la Guilde en publiant sur Terre un jeu ayant pour thème les Messagers galactiques. Il y révélait les plus grands secrets des Megas, tels que le Transfert et le Transit. Fort heureusement, personne en dehors des Terriens et des Megas ne fut au courant. Mac Lambert envisageait mal la réaction de l'AG si elle apprenait l'existence du Transfert ! Finalement tout rentra dans l'ordre sans heurt, car personne sur Terre n'imagina un seul instant que le jeu de Guiserix pouvait être basé sur des faits réels. Mais en dépit des nombreux avertissements de la Guilde, il récidiva en 1986 DL. Mac Lambert avait à l'époque sérieusement envisagé de le rapatrier sur Norjane, mais là encore, l'affaire se tassa d'elle-même, sans autre conséquence qu'une bonne frousse au Sanctuaire.

« Mais cette fois-ci il n'y est pas allé de main morte, major. Il révèle le secret de la création des univers parallèles, les lois qui les régissent, l'existence des Gardiens et de l'Intercontinuum. Et ce n'est pas tout : il raconte en détail l'histoire de l'Assemblée galactique, sa politique et son organisation. Il décrit le voyage spatial, les statuts des planètes vis-à-vis de l'AG...

— Et la Guilde, Xavier ? Est-ce qu'il parle de la Guilde ?

— J'ose à peine vous l'avouer major. Il nous a littéralement mis à nu. Toute notre organisation est dévoilée au grand jour. Le recrutement, Norjane, le Sanctuaire, les missions, le matériel top secret, tout y est ! Je vous fais parvenir immédiatement un rapport complet sur le jeu. Terminé. »

Le dossier ne tarda pas à arriver. Mac Lambert commença à le parcourir et il s'arrêta bientôt sur un article de presse qui résumait le contenu du jeu en quelques pages. Voilà ce qu'il lui fallait, une information synthétique qui lui permettrait de se faire rapidement une idée et de prendre les premières décisions. Le document s'intitulait : Mega III, l'épreuve du feu. Les premières lignes évoquaient justement les révélations que le jeu apportait sur la Guilde, l'Assemblée galactique et les univers parallèles. Il les passa rapidement, Rastoin venait de lui faire part de l'essentiel. Fort heureusement, le rédacteur ne semblait pas considérer ces informations comme réelles, mais il paraissait néanmoins y attacher une grande importance. Le major attrapa un stylo et entoura un court passage en rouge :

« On l'aura compris, la force de Mega III, par rapport aux deux versions précédentes, réside

dans la grande place accordée au décor. Nous savions déjà que les Messagers galactiques étaient des sortes d'espions interstellaires doués de pouvoirs étranges : le Transfert, la capacité à immerger son esprit dans le corps d'un autre pour en prendre provisoirement le contrôle ; le Transit, la faculté de voyager quasi-instantanément (grâce à des tétraèdres de Transit) d'un bout à l'autre de la galaxie, de l'univers, et d'au-delà. Aujourd'hui, nous connaissons leur histoire, leur position ambiguë sur l'échiquier politique de la galaxie, ainsi que leur organisation. Les Megas acquièrent enfin une existence qui dépasse le cadre des missions, ils s'inscrivent dans un vaste schéma politico-historique qui laisse la place à toutes les intrigues possibles et imaginables. Toute la partie consacrée au background *fourmille d'idées de scénarios, en particulier les trois pages qui présentent les différents types de mission. »*

Le rédacteur s'attardait ensuite sur la notion d'univers parallèle telle qu'elle était présentée dans le jeu. Là encore, Mac Lambert entoura un passage qui témoignait de l'importance des révélations de Guiserix :

« La notion d'univers parallèle fait l'objet d'une explication assez détaillée qui commence, excusez du peu, au Big Bang. On y apprend que les univers sont régis par trois paramètres essentiels : la densité qui affecte les pouvoirs psy, la cohérence qui évalue la « finition » des univers (on peut considérer à titre d'exemple que le pays des Merveilles d'Alice n'est pas très cohérent), et le tempo qui mesure en quelque sorte la vitesse d'écoulement du temps, sachant que l'univers le plus rapide, et donc le plus avancé, est le nôtre. Les règles fournies sont suffisamment ouvertes pour que n'importe quel type d'univers, du plus classique au plus biscornu, trouve sa juste place dans l'équilibre du jeu. »

Mac Lambert parcourut ensuite avec un grand intérêt les paragraphes consacrés au système de jeu. Le major était fasciné par le concept du jeu de rôle et il regrettait amèrement de ne pas avoir le temps de le pratiquer. C'était peut-être pour ça qu'il n'avait jamais eu le cœur de prendre une décision aussi abrupte que d'exiler Guiserix sur Norjane. Après tout, c'était ce dernier qui avait initié Mac Lambert aux jeux de rôle. Mais ce n'était pas le moment de rêvasser, ni de chercher des excuses à ce criminel inconscient qui, cette fois-ci, était clairement allé trop loin. Le major reprit sa lecture.

La création du personnage

Le moins que l'on puisse dire est qu'elle n'est pas criante de simplicité. Les règles évaluent le temps nécessaire pour créer un personnage à cinquante minutes, mais vous pouvez aisément multiplier cette durée par deux pour votre premier essai. Ensuite, l'expérience aidant, vous ne devriez pas avoir de mal à vous en sortir assez vite. N'hésitez pas à utiliser la feuille d'aide fournie à la fin du jeu, elle vous sera très utile.

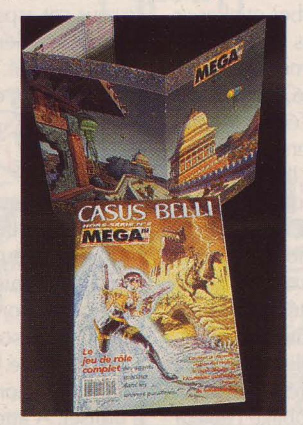
Chaque Mega est défini par 10 traits qui correspondent à peu de choses près aux caractéristiques que l'on trouvait dans Mega I et II. Chaque trait reçoit un score compris entre 4 et 20. Ces scores sont ensuite utilisés pour déterminer les niveaux des différentes compétences. Les niveaux de compétence dépendent également du métier que le Mega exerçait sur la Terre et de l'instruction qu'il a reçue lors de sa période de formation à la Guilde.

Les points de vie des deux versions précédentes sont remplacés par un système plus moderne qui autorise au personnage un certain nombre de blessures légères, graves ou mortelles.

D'une manière générale, la création d'un personnage est une opération laborieuse et délicate, mais elle présente deux avantages certains :

— Sa relative complexité associée à la grande variété des professions proposées interdisent toute optimisation grosbillesque. Les habitués des calculs frénétiques destinés à produire LE meilleur personnage risquent d'y passer plus d'une nuit blanche. Laissez-vous plutôt guider par votre inspiration du moment et la manière dont vous « ressentez » votre personnage, le résultat n'en sera que plus agréable à jouer.

— Tous les calculs sont effectués lors de la phase de création du personnage et vous n'avez plus à y revenir ensuite. Croyez-moi, cela améliore grandement la fluidité du jeu en cours de partie. Inutile d'aller chercher votre calculette au beau milieu d'un combat : toutes les données nécessaires sont déjà inscrites sur la feuille de personnage, vous n'avez plus qu'à lancer les dés.



Le système de jeu repose principalement sur une table universelle de résolution qui évalue les chances de réussite d'une action en fonction de sa difficulté et du niveau de compétence du personnage. Toutes les actions, y compris la magie, les pouvoirs psy et les combats, utilisent cette table. Le niveau de la compétence utilisée est croisé avec la difficulté de l'opération ou le niveau d'une compétence opposée. La case ainsi déterminée donne un pourcentage qui représente les chances de succès de l'action en cours. Un système de marge d'échec ou de réussite, plus simple qu'il n'y paraît à la première lecture, permet d'évaluer plus précisément les conséquences de l'action entreprise.

Les combats

Les règles de combat sont nettement plus fluides que celles de Mega II. Elles utilisent la table universelle de résolution, les dégâts étant influencés par la marge de réussite de l'attaque. Attention, les combats sont plutôt meurtriers ! Si vous n'y prenez garde votre total de blessures risque de connaître une inflation proche de celle des pays de l'Est.

Malheureusement, la louable fluidité du système proposé dans Mega III est gâchée par la rédaction du texte qui est plus que floue. Si vous comprenez tout du premier coup, faites tester votre QI : il vaut de l'or ! Les incertitudes de vocabulaire, les oublis et les confusions rendent la compréhension très difficile. L'errata publié dans le n° 71 de Casus devrait vous aider à vous y retrouver, mais certains points restent obscurs (comme par exemple le rôle exact de la CD d'une arme). Rassurez-vous, ce flou disparaîtra dès la première partie ; après tout, ne dit-on pas que c'est en forgeant que l'on devient forgeron et en sciant que Léonard devint scie ?

En revanche, les règles sont assez complètes et couvrent à peu près toutes les situations possibles : du poing dans la figure au combat spatial, en passant par les charges de cavalerie et les combats de groupe.

Les pouvoirs psy

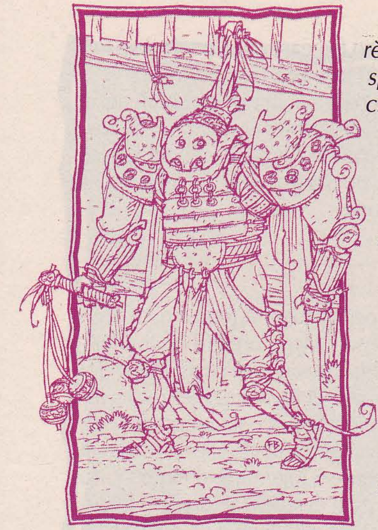
A la création du personnage, le joueur peut décider d'octroyer à son Mega préféré la connaissance et la maîtrise des forces psychiques qui hantent notre univers et les autres. Les règles associées à l'utilisation de ces pouvoirs sont assez originales et très faciles d'emploi. Elles privilégient l'improvisation et le « jugement d'expert » du maître de jeu. Il peut évaluer rapidement la difficulté de telle ou telle utilisation d'un pouvoir, en s'aidant d'une table extrêmement bien faite, qui est également utilisée pour les règles de magie.

La principale originalité du système réside dans le fait qu'un Mega psy est obligé d'utiliser régulièrement ses pouvoirs s'il ne veut pas les voir se déclencher tout seuls avec des effets dévastateurs. Je vous assure que faire imploser accidentellement son voisin de table au beau milieu d'une délicate réunion diplomatique peut s'avérer lourd de conséquences ! Cette petite règle sympathique devient franchement hilarante lorsque les Megas sont en mission dans un univers de faible densité, où ils ont tous accès aux pouvoirs psy...

La magie

La magie, qui avait disparu dans Mega II après des débuts prometteurs dans la première version du jeu, accomplit ici un retour plutôt réussi. La lecture des règles de magie risque de vous surprendre au premier abord car elles découlent d'une approche peu conventionnelle. Vous n'y trouverez pas le moindre sortilège, mais en revanche vous y découvrirez une méthode pour créer les vôtres en utilisant quelques règles simples. Tout comme pour les combats, la rédaction est parfois un peu floue, mais cette fois-ci cela va dans le bon sens. Le flou est artistique et donne accès à une nouvelle sorte de magie, plus personnelle. Si vous comptez incorporer de la magie dans vos parties, ce qui n'est nullement obligatoire, prévoyez néanmoins de passer un certain temps à créer vos sortilèges et à les équilibrer. Par ailleurs, la magie est beaucoup plus difficile à acquérir par les Megas que les pouvoirs psy et les règles proposées trouveront certainement beaucoup plus d'applications du côté des PNJ. Un petit conseil en passant : si vous éprouvez quelques difficultés, n'hésitez pas à vous inspirer dans un premier temps des sorts définis dans d'autre jeux comme Rolemaster ou AD&D.

Le major interrompit sa lecture pendant quelques instants. Tout cela était certes passionnant mais ne remettait pas en cause les secrets de la Guilde. Il sauta quelques passages consacrés aux ▷



règles de voyage spatial, aux descriptions d'équipements et au système d'expérience tout en se promettant d'y revenir plus tard. Il aborda ensuite la partie où le rédacteur donnait son avis général sur le jeu après en avoir décrit les grandes lignes.*

Ah, les petites bêtes !

Elles sont vicieuses, malines, fourbes et elles se fourrent partout. Ces charmantes petites bestioles, que les Anglo-Saxons nomment les *bugs*, ont visiblement trouvé les pages de Mega III très à leur goût. Elles n'épargnent ni l'écran (contenu dans le jeu) ni la feuille de personnage. En toute honnêteté, je crois que Mega III bat tous les records en la matière. Tous ceux qui ont attendu cette nouvelle version du jeu, en guettant dans les colonnes de Casus la moindre petite information infirmant ou confirmant sa sortie prochaine, connaissent les calamités qui se sont abattues sur le disque dur qui contenait le précieux ouvrage (y aurait-il un gremlin caché à la rédaction de CB ?). Les attaques répétées d'un mystérieux virus informatique ont obligé l'auteur à reprendre une grande partie de son travail à partir de versions plus anciennes, plus ou moins compatibles entre elles.

Des gremlins, vraiment ? Un large sourire illumina le visage de Mac Lambert. Décidément, ce Rastoin était un bon élément. Son plan aurait presque pu marcher, mais c'était compter sans l'opiniâtreté de Guiserix. D'un autre côté, il fallait bien s'y attendre de la part d'un ancien Mega.

Cependant, ces désagréments ne justifient pas tout. Une simple relecture du jeu par deux ou trois personnes qui ne le connaissaient pas aurait permis d'éviter une bonne partie des erreurs et des contradictions qui en parsèment le cours et qui, tout à fait entre nous, ne font pas très sérieux. Que penser par exemple de ces listes d'équipements de mission qui contiennent des objets dont la description n'existe que dans Mega II ?

La plupart des *bugs* de Mega III sont corrigés dans l'errata publié dans CB n° 71. Soyons clair, cet errata est quasiment indispensable si vous voulez pleinement profiter du jeu. Cela étant, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ces erreurs sont certes désagréables, mais elles ne sauraient éclipser les nombreuses qualités du jeu. En vérité, leur principale conséquence serait plutôt d'en restreindre l'accès à des maîtres de jeu expérimentés. En effet, la présence de ces imperfections, associée par endroits à une rédaction un peu floue, rend assez délicate la compréhension de l'ensemble par un MJ débutant et/ou peu familiarisé avec les versions précédentes du jeu ; et ce, malgré une excellente introduction au jeu de rôle située à la fin du livret. Ce n'est pas une catastrophe, mais c'est dommage.

Pour clore ce sujet, je dirai que la lecture des règles de Mega III peut s'avérer un peu décevante sous cet aspect. Cependant... Un jeu de rôle n'est pas seulement fait pour être lu, mais aussi pour être joué. Et là réside, à mon sens, la véritable épreuve du feu.

L'épreuve du feu

Le rideau s'ouvre, le jeu commence et Mega III prend enfin la dimension de sa valeur, celle d'un grand jeu de rôle.

Dès les premières minutes, les imperfections de la rédaction des règles s'effacent devant la fluidité et la souplesse d'un système de jeu vivant. La Table Universelle de Résolution mérite bien son nom et s'avère extrêmement facile à utiliser. A aucun moment les règles ne ralentissent le rythme de la partie. Elles ne sont qu'un support discret au *role playing* qui permet à la richesse du décor de s'exprimer librement.

A l'heure où l'on voit fleurir à tout vent les jeux dont vous êtes le « zéro », où l'on vous donne à choisir entre l'incarnation d'un crétin spongieux pliant sous le joug d'une tyrannie dont il sera la perpétuelle victime et celle d'un pauvre hère sans le sou destiné à se faire attaquer par une bande de brigands à chaque fois qu'il aura le malheur de ramasser la moindre pièce d'or, voici enfin un jeu qui se souvient que depuis toujours, jeu de rôle rime avec épopée, grands espaces et actions héroïques.

A l'heure où, parfois avec talent il est vrai, la mode ludique fait siennes la morosité et le désespoir (Hawkmoon, Berlin XVIII, La Terre creuse, la mouvance cyberpunk, etc.) voilà un jeu qui retrouve une vertu un peu oubliée de nos jours : l'humanisme. J'en prendrai pour preuve la devise de la Guilde des messagers galactiques : Vie et Dignité.

La richesse du background donne une crédibilité aux personnages qui était absente des précédentes versions du jeu. Bref, Mega entre enfin dans la cour des grands, et ceux qui comme moi ont découvert le jeu de rôle en tournant une page noire sur laquelle étaient inscrites en lettres blanches ces quelques mots « Il est encore temps de ne pas tourner cette page. Bon, tant pis ! Vous l'aurez voulu... » sauront apprécier le chemin parcouru. Espérons qu'il ne s'arrêtera pas de sitôt. ■

Frédéric Ménage
illustration : Fred Blanchard

Mac Lambert reposa le document et alluma sa pipe. Cet article de presse ne lui suffisait pas, il devait lire le jeu lui-même pour pouvoir trancher définitivement sur la conduite à tenir. Il rappela Rastoin qui lui en transmit aussitôt une copie.

Le major quitta ses appartements et, malgré l'heure tardive, gagna son bureau, pièce 521, cinquième étage. Il s'y rendait toujours lorsqu'il avait des décisions importantes à prendre, comme si ses appartements personnels étaient impropres à la réflexion.

Le major ne releva pas la tête avant la dernière page. Il avait tout dévoré d'un trait et ne savait toujours pas quoi faire. Bien sûr, l'existence même de ce jeu mettait en danger la Guilde toute entière, mais d'un autre côté, il s'agissait du plus vibrant hommage que l'on ait jamais offert à ces milliers d'êtres de toutes les races qui vouaient leur vie au service de l'équilibre des univers. Mac Lambert ne savait pas s'il devait déclarer Guiserix renégat ou le citer à l'ordre de Norjane. Il ne savait pas s'il devait tenter de faire détruire le jeu par n'importe quel moyen ou le distribuer à tous les Messagers galactiques.

Le major se rappela la conversation qu'il avait eue avec Guiserix, à l'époque major lui aussi, lorsque celui-ci lui avait fait part de son intention de quitter la Guilde. Avant qu'ils ne se séparent, Mac Lambert lui avait demandé : « Dis-moi Didier, quand tu seras sur Terre, loin des remous qui agitent les univers, est-ce que quelque part, dans un coin de tes souvenirs, tu seras encore des nôtres ? » Guiserix avait soutenu son regard pendant quelques secondes puis s'en était allé sans répondre.

Le major tourna nonchalamment la page 95, et partit d'un grand éclat de rire. La réponse à sa question se trouvait devant ses yeux, elle occupait toute la page, en caractères blancs sur fond rouge. Et pendant qu'il riait, il prit sa décision. Car bien entendu, la réponse était oui.

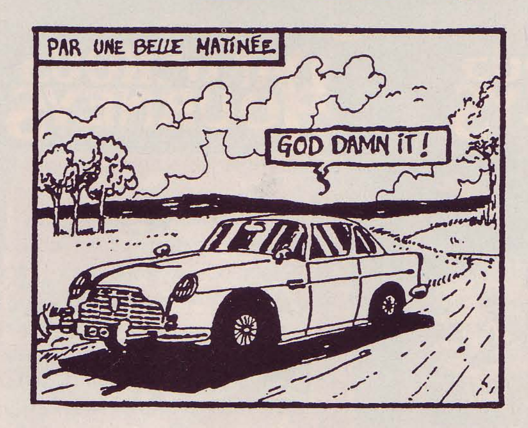
Version kiosque et version boutique

Un jeu vit par son suivi, et pour cette troisième version de Mega il n'était pas question de laisser les joueurs sans suppléments. Comme ces suppléments n'auraient pas pu paraître en kiosque, il était nécessaire de passer par un éditeur de jeu (Jeux Descartes) et par une distribution en boutique. Or si une boutique vend le supplément d'un jeu, il est logique qu'elle vende aussi la règle dudit jeu. Mais les magazines vieillissent mal en magasin. Il aurait donc fallu proposer une version cartonnée des règles, dont la couverture aurait augmenté démesurément le prix. Le moyen trouvé pour réduire les coûts de fabrication et donc le prix de vente n'était pas des plus simples : il s'agissait d'imprimer quelques milliers d'exemplaires des règles en plus (les coûts d'impression étant ainsi minimisés puisqu'il s'agissait de gros tirages) puis de réunir en un seul volume ces règles et une campagne, accompagnés d'un supplément de background et de fiches diverses qui n'avaient pu trouver place dans le hors-série (et notamment les hauts lieux de l'AG, mentionnés un peu hâtivement page 61 des règles). Cette technique, qui permet de proposer règles et campagne pour un prix à peine supérieur à celui de la campagne seule, explique la numérotation étrange des pages dans Mega III, et le fait que (moins drôle) les coquilles signalées dans la version kiosque se retrouvent dans la version cartonnée (mais précédées de l'errata complet toutefois).

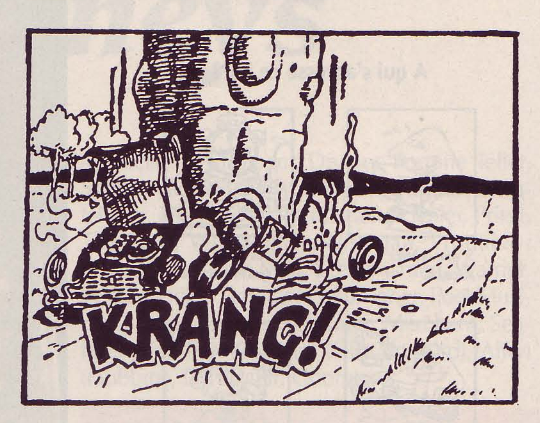
En résumé, la version Jeux Descartes de Mega III comprendra : les règles, l'écran du MJ, quelques dizaines de pages de background supplémentaire, de nouvelles fiches à l'usage du MJ (fiche de PNJ, de créature, etc.), et enfin la campagne elle-même, intitulée *Le voleur d'Ygol*. Elle devrait (croisons les doigts) être disponible courant décembre. Quant à la version kiosque, quelques points de vente en auront peut-être encore jusqu'à début décembre. Mais ceux qui la veulent spécialement risquent de peiner à la trouver : tout semble indiquer qu'elle est à peu près épuisée !

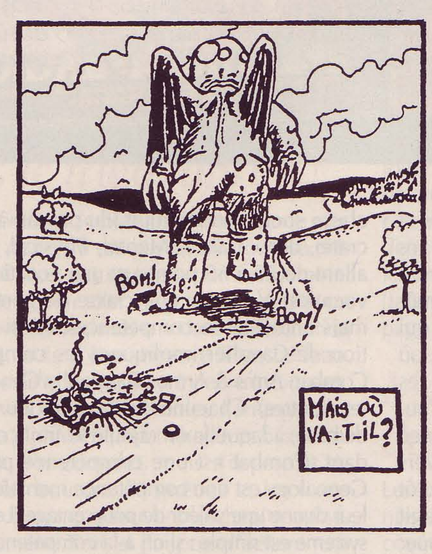
Didier Guiserix

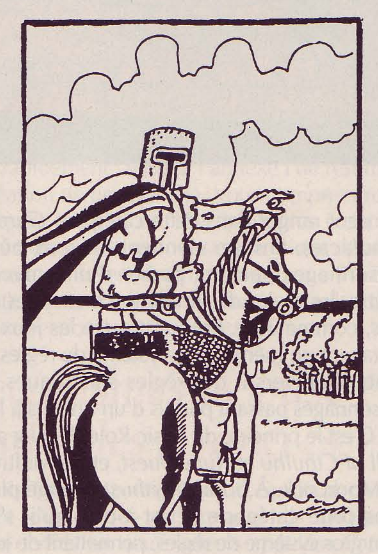
EXCALIBUR

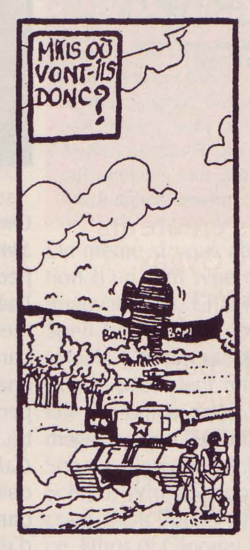




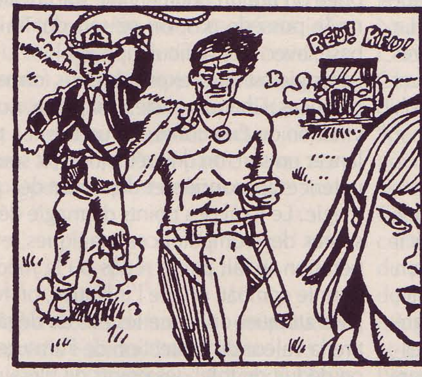




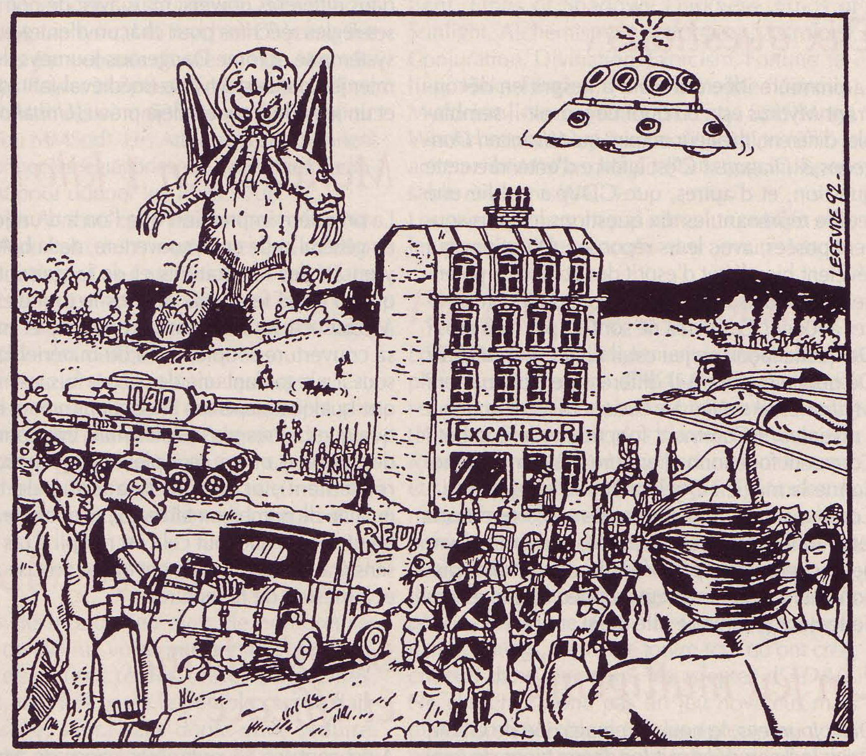








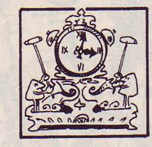




34, rue du Pont des Morts	8, rue Cauzit	44, rue Jeannin	18, rue Champollion	35, rue de la Commanderie
57000 METZ	34000 MONTPELLIER	21000 DIJON	38000 GRENOBLE	54000 NANCY
Tél. 87.33.19.51	Tél. 67.60.81.33	Tél. 80.65.82.99	Tél. 76.63.16.41	Tél. 83.40.07.44

A qui s'adresse ce jeu ?

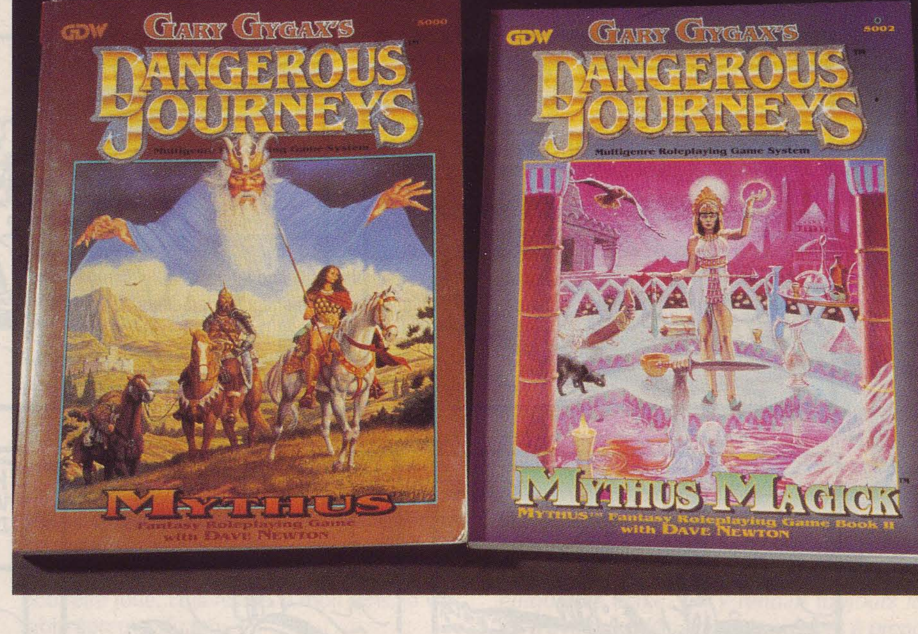

Si vous achetez au poids.


Si vous aimez les systèmes éprouvés.


Si vous avez un bon score en Recherche-bibliothèque



Si vous aimez les jeux à la Gygax.



Le plus célèbre des créateurs de jeu de rôle, Gary Gygax, se devait de se relever du cuisant échec de *Cyborg Commando*. Il tente le pari avec *Dangerous Journeys*, un jeu multigenre dont le premier volume, *Mythus*, est « médiéval »-fantastique.

Dix questions

La première idée qui vient à l'esprit en découvrant *Mythus* est : En quoi ce jeu est-il semblable, différent, meilleur ou pire qu'*Advanced Dungeons & Dragons* ? C'est à force d'entendre cette question, et d'autres, que GDW a publié une feuille reprenant les dix questions les plus souvent posées, avec leurs réponses. Questions qui révèlent bien l'état d'esprit des acheteurs potentiels : De quels livres ai-je besoin pour commencer à jouer ? Ces livres ne sont-ils pas trop gros ? De quelle façon ce jeu est-il différent d'*AD&D* ? De quelle façon est-il différent de *Rolemaster* ? *Mythus* est-il un jeu à « classes » ? Est-il un jeu à « niveaux » ? Comment fonctionne le combat ? Comment fonctionne l'armure ? Comment fonctionne la magie ? Quel va être le suivi du jeu ? Comme on le voit, de nombreuses questions techniques. À l'heure actuelle, le premier livre de background, *Epic of Ærth*, devrait être disponible mais cette épreuve du feu restera essentiellement technique elle aussi.

Un jeu multigenre

Dans *Journeys*, le nouveau magazine de GDW, Steve Jackson décrivait les divers types de jeux multigenres existant. Il y a les jeux dont le système est « séparé », chaque nouveau jeu reprenant le système de base avec très peu de changement ou d'additions, mais dont les personnages ne sont pas censés passer d'un univers à l'autre. On peut ranger dans cette catégorie *Gurps* et *Simulacres*. Ensuite viennent les jeux où les personnages peuvent passer d'un univers à l'autre, les règles de simulation restant les mêmes, comme *Torg*. Puis on trouve les jeux qui partagent un même sous-système de règles, où chaque univers a des règles spécifiques, les personnages passant parfois d'un univers à l'autre. C'est le principe du Basic Role Playing avec *Call of Cthulhu* et *RuneQuest*, et du Multivers de Moorcock. À priori, *Mythus* se range plutôt dans cette catégorie. C'est-à-dire qu'il s'agit d'un gros système de règles, permettant de jouer dans différents univers, mais avec de nombreuses règles réécrites pour chacun d'entre eux. Le système se nomme Dangerous Journeys, le premier jeu paru est *Mythus* (médiéval-fantastique) et un jeu d'horreur est déjà prévu (*Unhallowed*).

Mettez m'en 1 kilo !

La première impression que l'on a d'un jeu est en général celle de la couverture, de la boîte (s'il y en a), des illustrations et de la présentation quand on le feuillette. Disons-le tout de suite, *Mythus* est lourd, dense, compact, et malgré sa couverture souple, il y a du matériel là-dessous. En regardant une deuxième fois, on remarque quelques superbes illustrations noir et blanc, quelques autres plus petites mais très correctes, des horreurs en couleur pleine page (peu, heureusement), et surtout beaucoup de texte, émaillé de nombreux tableaux, donnant le sentiment confus que tout cela est rempli à ras bord, sans grand ordre. Sentiment qui se précise au fur et à mesure de la lecture.

Simple, beau et efficace

Ainsi sont les 55 premières pages de *Mythus*, appelées Mythus Prime Rules. Vous y apprendrez ce qu'est un jeu de rôle avec des règles simples, une création de personnage détaillée, le combat, la magie, en plus d'un scénario. Pour en venir au système : les personnages sont définis par une classe socio-économique (du paysan à l'aristocrate), des « Traits » (Mental, Physical, Spiritual allant de 20 à 60 points) et une vocation. Cette vocation n'est pas une classe de personnage, mais une liste de compétences. Ainsi la vocation de Cavalier impliquera les compétences Combat, Arms & Armor, Biography/Genealogy... (et d'autres). Chacune d'entre elles a une valeur de base, à laquelle on rajoute le Trait correspondant (Combat est une compétence physique, Genealogy est une compétence mentale), ce qui leur donne une valeur de pourcentage. Le reste du système est simple : si on a la compétence appropriée on tire un pourcentage sur la valeur ; si on ne la possède pas, on se sert du Trait comme base, avec une difficulté.
La magie est aussi exprimée sous forme de compétences. Chaque « liste » magique, comme Divination ou Exorcisme, est un talent à part. Pour lancer un sort, on doit réussir un jet sous la compétence appropriée et dépenser des points de magie. Le total des points de magie dépend des scores des compétences magiques, et la récupération se fait par le repos ou la méditation.
Pour le combat, on tire l'initiative, on réussit son jet d'attaque, on lance les dés de dégâts, on retire la valeur de protection de l'armure adverse, on déduit du total des points de blessures, et on recommence jusqu'à ce que mort ou évanouissement s'ensuive.
Bref vous l'avez compris, il s'agit des bonnes vieilles méthodes de jeu de rôle d'*AD&D*, mais avec un système plus polyvalent et qui serait à mon avis celui qu'aurait dû être *AD&D2* si les impératifs de compatibilité avec « l'ancêtre » n'avaient existé. Je pense sincèrement que ce petit système, avec ces quelques lacunes, est un des plus agréables et des plus jouables que je connaisse. Dommage que la suite ne soit pas tout à fait à la hauteur.

STEEP, ACT, HP...

Un des gros reproches que les Américains (comprenez les critiques du magazine *White Wolf*) ont fait à ce jeu est son usage immodéré de termes nouveaux et abscons, ainsi que d'abrévia-

Dangerous Journeys

tions pléthoriques. La plus dérangeante concerne les personnages-joueurs appelés Heroic Personnas donc HP, ce qui entraîne une confusion avec les Hit Points (points de vie) de presque tous les autres jeux. Ainsi, les compétences se nomment STEEP pour Study, Training, Education, Experience and Practice.
Ensuite viennent l'ACE (Activation Cost Energy), la FAC (Final Attack Chance), le BUC (Basic Unit Coin), la NPM (Non-Physical Manifestation), etc. Bref, c'est comme tout, on finit par s'habituer mais cela n'aide pas les quinze premières lectures...

Où sont mes lunettes ? Dans le frigo, abruti !

Quinze premières lectures ? Hé oui ! Car le plus gros défaut de ce jeu est sans aucun doute sa présentation. Il n'est pas rare, pour un même point de règle, de devoir aller chercher des détails un chapitre après, puis de revenir dans la description des talents, puis d'être renvoyé à un tableau. Or les têtes de chapitre sont à peine indiquées, les sous-divisions quasi invisibles, l'arrangement entre ordre alphabétique et chapitres byzantin. L'index est très complet, mais s'il permet de retrouver les boutons de guêtres et les fixes-chaussette il manque souvent le chapitre général Habillement. Bref, si j'ai pour l'instant toujours retrouvé ce que je cherchais, il m'a parfois fallu de 15 à 45 minutes pour avoir une idée précise de la règle évoquée dans son entier.
Soyons honnête, même des jeux plus simples comme *Vampire* souffrent aussi de ce défaut. Les auteurs ont tendance à oublier qu'un jeu est consulté aussi au cours d'une partie et pas seulement en préparant son scénario quinze jours à l'avance.

C'est très simple...

Terminons-en avec les défauts par deux autres points assez rédhibitoires. Tout d'abord, les règles générales du jeu, appelées Advanced Mythus Rules, sont incompatibles avec celles de base, ou Prime Rules. Ainsi, les valeurs de la plupart des compétences en Prime Rules (PR) tournent autour de 50-60 %, alors que celles de Advanced Rules (AR) valent souvent de 20 à 30 %. Quant aux Traits, allant de 20 à 60 dans les PR, ils tournent vers les 90-110 en AR. En fait, dans un cas ils servent de caractéristiques, et dans l'autre de valeur de barrage pour les compétences. Bien sûr, un chapitre de quatre pages explique comment passer d'un système à l'autre mais contrairement à ce qui est annoncé, il me sem-ble irréaliste d'utiliser une partie d'un système dans l'autre. Il vous faudra donc choisir, et comme tous les suppléments à paraître auront leurs caractéristiques en Advanced Rules...
Enfin, mon anglais a beau être plutôt correct, je reste perplexe devant de nombreux points de règles. Celui qui a déjà consulté le Dungeon Master Guide des heures durant en arguant de telle ou telle interprétation me comprendra aisément. Un exemple parmi tant : la SEC (Socio-Economic Class) détermine les vocations accessibles, mais la vocation elle-même donne une certaine position sociale. Le personnage peut donc avoir une SEC « de naissance » qui n'est pas la même que celle « d'éducation ». Or de nombreux calculs tiennent compte de cette SEC. Laquelle doit-on utiliser ? Dommage que les trois exemples de création ne le précisent pas. C'est là un des cas de litige les plus bénins. Le jeu en est émaillé, bien qu'une lecture attentive des règles (voir plus haut) permette de se faire après coup une « opinion presque certaine ».
Mon conseil pour créer un personnage et le jouer rapidement : utilisez l'annexe J de résumé de création de personnage. Vous comprendrez et créerez celui-ci en 15-20 minutes (contre deux à trois heures avec les explications détaillées mais confuses). Enfin, pour chaque STEEP (talent), notez sur votre feuille le numéro de page correspondant à sa description.

Mécanismes de base des Règles Avancées

Les trois Traits (Mental, Physical, Spiritual) définissent toujours les personnages. Ils sont par contre divisés en deux valeurs appelées Catégories : Mnemonic et Reasoning, Muscular et Neural, Metaphysical et Psychic. Chacune des Catégories étant ensuite divisée en trois Attributs : Capacity, Power et Speed. Ce qui donne donc dix-huit Attributs comme la Mental Mnemonic Speed (ou MMSpd). Les Attributs s'additionnent pour donner les Catégories, les Catégories s'additionnent pour donner les Traits. Ouf !
Ce sont les Attributs qui s'additionnent aux pourcentages de base des compétences à la création du personnage. Les Catégories servent à faire des tests sous caractéristiques. Les Traits indiquent les capacités maximum des personnages et leur donnent des bonus.
Pour le reste il s'agit principalement de tests sous des compétences ; le combat devient plus précis avec des possibilités d'esquive, de parade, d'armure pseudo-localisée (un système assez sympathique) ; la magie se diversifie (mais devient parfois un peu inutilement complexe).

Catalogue

Si vous désirez un jeu avec de nombreuses façons de définir votre personnage, des centaines de petites règles toutes différentes, Mythus, une fois passé le pénible cap de l'apprentissage, saura sans doute vous séduire. Voyez par exemple la liste des vocations accessibles aux personnages (regroupées en catégories) : Alchemy : Alchemist, Apothicary. Arms : Cavalier, Engineer, Mercenary/Soldier. Dweomercræft : Black School, Elemental School, Gray School, Green School, White School. Mysticism : Astrologer, Diviner, Fortune Teller, Soothsayer. Outlawry : Assassin, Bandit, Mountebank, Pirate, Thief. Priestcræft : Healer, Priest, Theurgist, Wisewoman/Wiseman. Primitive : Hunter, Medecine Man, Seer, Shaman, Warrior, Witch Doctor. Scholar : Philosopher, Poet/Musician, Sage. Voyager : Explorer, Merchant, Seafarer. Non human : Alfar (Elfes du nord), Alfen (Hobbits), Dwarf, Elf, Gnome.

INVENTORIUM

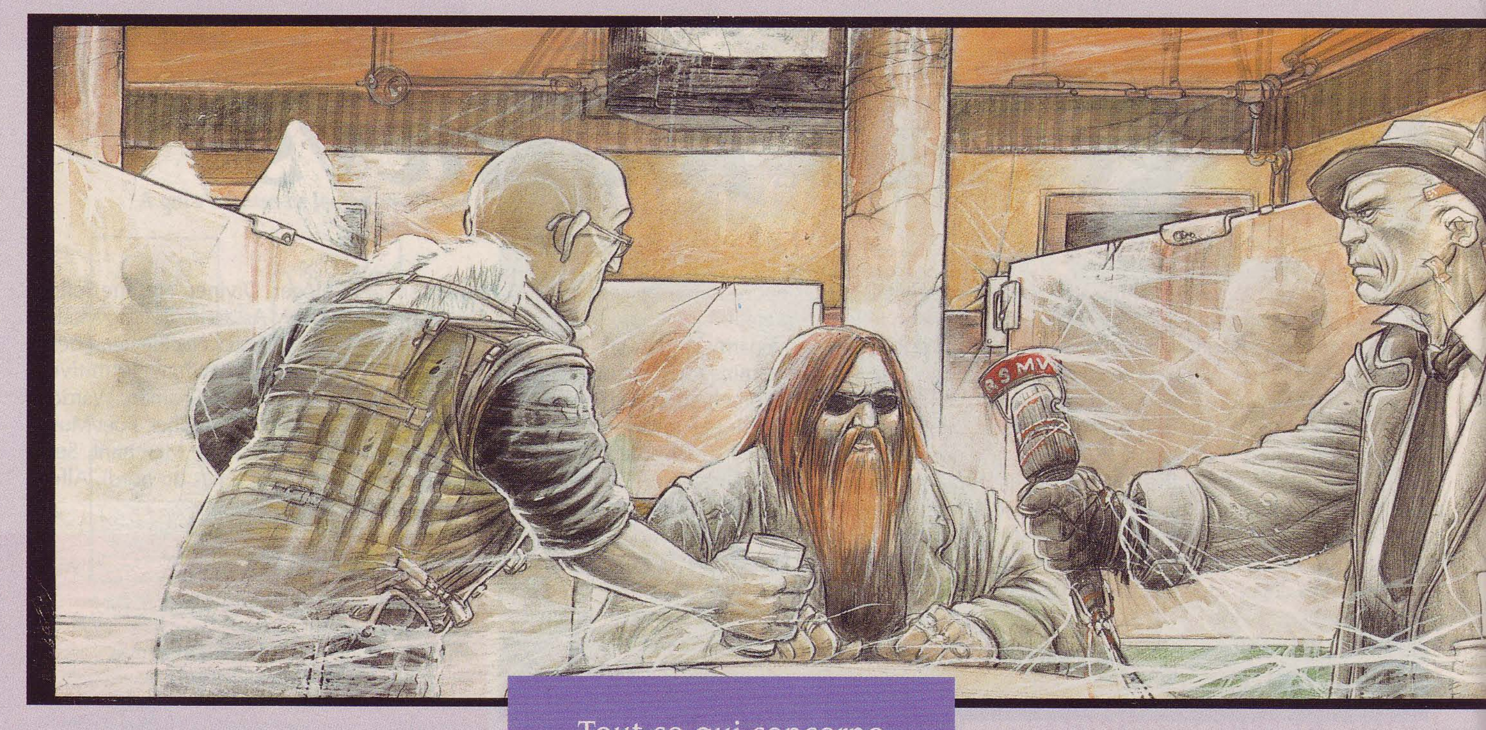
Jeu édité par GDW, diffusé par CJR, écrit par Gary Gygax et Dave Newton.
Mythus : Livrede 413 pages, principalement noir et blanc, sous une couverture couleur souple.
Mythus Magick Book : Livre de 380 pages, noir et blanc, sous une couverture couleur souple.
Prix indicatif : environ 200 F le volume.

De même si vous aimez la magie, plus question d'un seul type de sort, mais des Eyebite (mauvais œil), Charm (charme), Cantrip (sort), Spell (sortilège), Formula (formule) ou Ritual (rituel). Chacun est plus complexe et plus long que le précédent mais a une vraie utilité, ne fait pas office de gadget. Quant aux listes de magie, ce sont les General Dweomercræft, Black School, Elemental School, Gray School, Green School, White School, General Tutelary Priestcræft, Basic Tutelary Priestcræft, Ethos of Balance, Ethos of Gloomy Darkness, Ethos of Moonlight, Ethos of Shadowy Darkness, Ethos of Sunlight, Alchemistry, Apotropaism, Astrology, Conjuration, Divination, Exorcism, Fortune Telling, Heka-Forging, Herbalism, Mediumship, Mysticism, Necromancy, Sorcery, Spellsongs, Witchcræft, qui sont à votre disposition (si vous achetez le *Mythus Magic Book*, pas indispensable mais presque...).
Les guerriers ne sont pas non plus oubliés avec les diverses listes d'armes et d'armures, etc.

Du pour et du contre

En fait, *Mythus* est typiquement le jeu qui devrait plaire aux vieux fans d'*AD&D* mais qui préféreraient des règles moins manichéennes. Le système est finalement plus simple que celui de *RuneQuest* ou de *Rolemaster* dans son concept, et si les règles étaient entièrement réécrites, la maquette du jeu refaite, on aurait un excellent produit. L'univers de jeu, non encore publié, est quant à lui une sorte de Terre alternative médiévale, mélangeant allègrement Égyptiens (la période historique fétiche de Gary Gygax), Japonais et Vikings. Le même fourre-tout qu'ont créé, chacun dans leur coin, les adeptes d'*AD&D*. Ne cherchez donc pas un jeu novateur mais plutôt un ensemble de règles éprouvées, compilées et amalgamées pour le plus grand plaisir de ceux à qui il faut toujours plus de détails, et dont la cohérence est moins importante que la fantaisie et le délire. ■

Pierre Rosenthal



Tout ce qui concerne INS/MV doit être pris au second degré et même si, souvent, la réalité dépasse la fiction, je plaide non coupable.

Le texte qui suit n'a pas pour but de vous faire découvrir « la vraie voie » ou la façon « officielle » dont on doit jouer à In Nomine Satanis/Magna Veritas. En tant que joueur vous disposez des pleins pouvoirs pour transformer à loisir ce jeu en « défouloir grosbill » ou en « prise de tête intello », et ce n'est pas moi qui viendrai vous en tenir rigueur. Le fait que je sois l'auteur du jeu ne me permet en aucun cas de porter un jugement sur ce que vous en faites une fois à l'abri des regards indiscrets. Je me bornerai donc à vous expliquer le plus simplement du monde la façon dont je conçois *personnellement* la maîtrise de ce jeu. Mon rôle n'est pas celui d'un chef ou d'un guide spirituel mais celui d'un conseiller. Mais surtout, si vous ne suivez pas mes conseils, ne venez pas ensuite me dire que mon jeu est grosbill ou hyperviolent : vous êtes entièrement responsables de toutes les exactions commises par vos personnages durant la partie.

2+8 = 8

Le système de jeu d'INS/MV est très simple et les calculs y sont rares. Il est donc conseillé d'arriver à réaliser toutes les petites manipulations mathématiques nécessaires sans avoir à chercher telle ou telle règle dans les livrets correspondants. Il est par exemple ahurissant de voir des Démons ou des Anges dont le nombre de points de pouvoir n'est pas calculé avec précision, alors que c'est simplement la valeur de leur caractéristique de volonté ajoutée au nombre de leurs pouvoirs (et limitations). On ne peut trouver plus simple (et pourtant certains n'y arrivent même pas). Il en va de même pour l'utilisation de la quasi-totalité des pouvoirs (chaque joueur devrait d'ailleurs connaître par cœur tous ceux qu'il possède).

Dans le même ordre d'idée, une simple phrase mal comprise peut foutre en l'air toute l'atmosphère du jeu. J'ai même rencontré un maître de jeu analphabète qui pensait avoir lu (on se demande bien où) que l'aura diffusée par les Démons et les Anges (entre autres) était *permanente*. On imagine alors que ses parties se résumaient à des combats aussi incessants que débiles.

Les règles le plus souvent oubliées sont celle qui concerne l'intervention des Princes-Démons et Archanges en cas de danger, et celle qui permet de diminuer ses chances de réussite pour augmenter la qualité de sa réussite (et vice versa). Ces deux règles peuvent être utilisées très souvent et ajoutent encore plus de piment au jeu. Dans le deuxième cas, on ne jette plus les dés « bêtement » mais on dose réellement les risques pris. C'est un plus non négligeable. N'oubliez pas non plus que ces règles avantagent aussi bien les personnages que le maître de jeu qui peut lui aussi en faire usage pour ses PNJ.

Pub gratuite : Si vous avez raté quelques épisodes (surtout les extensions épuisées) ou si vous en avez marre de passer d'une extension à l'autre pour retrouver tel ou tel pouvoir spécifique, je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer la toute dernière extension pour INS/MV – *Scriptarium Veritas* – qui contient tous les points de règles de toutes les extensions déjà parues (sauf les psis). Pour les scénarios, vous repasserez une prochaine fois.

Il serait également de bon ton que chaque joueur possède (ou connaisse par cœur, ce qui est déjà beaucoup plus dur) la fiche du supérieur dont il dépend. Il disposera ainsi d'un rappel des sphères d'influence et de la mentalité de son supérieur ainsi que divers renseignements techniques importants (récupération des points de pouvoir, pouvoir spécifique, grades et pouvoirs associés, etc.). Ces informations sont précieuses et, en particulier, les pouvoirs associés aux grades peuvent dans certains cas être très puissants. Le joueur devra, en outre, connaître *par cœur* les quatre titres que son supérieur possède (bon, ce n'est pas obligatoire, mais c'est conseillé si vous voulez pouvoir l'invoquer en cas de coup dur) afin de pouvoir les déclamer le plus naturellement et le plus clairement possible.

Je vous salue Marie...

Tout maître de jeu d'INS/MV se devrait de bien connaître l'histoire et les pratiques usuelles de la religion catholique (et même de l'islam depuis peu) pour bien incarner d'éventuels prêtres (intégristes ou pas) qui ne manquent pas en tant que PNJ dans les scénarios. Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas été abruti, dès ma plus tendre enfance, par les rengaines chantées ou murmurées dans les églises, et je ne me suis jamais décidé à les apprendre par cœur pour mieux maîtriser mon jeu. Mais si vous, ô joie !, vous avez été éduqué de cette façon, n'hésitez pas à ressortir à vos joueurs les répliques les plus fameuses utilisées par les prêtres de votre jeunesse. Comme ça, de mémoire, je me rappelle seulement de Aimez-vous les uns les autres (et déjà rien qu'avec ça je suis mort de rire. Mais il faut dire que je suis très bon public). Ces connaissances ne sont heureusement pas obligatoires mais elles ajoutent un peu de liant à l'ensemble.

En ce qui concerne l'ambiance du jeu, je suis partisan de proscrire l'utilisation d'objets saints dans les parties. Les cierges et les chandeliers ouvragés font très mauvais effet vis-à-vis de la famille (surtout lorsque grand-mère est de visite). Par contre une bible peut être utile au maître de jeu. Quant à moi je m'en passe depuis longtemps.

Donjons et Dragons c'est nous, Carpentras c'est les autres

Même si je n'en veux pas à votre âme et même si INS/MV sent plus souvent la poudre ou le stupre que le soufre, il reste que l'humour distillé



A la fois Dieu & Satan

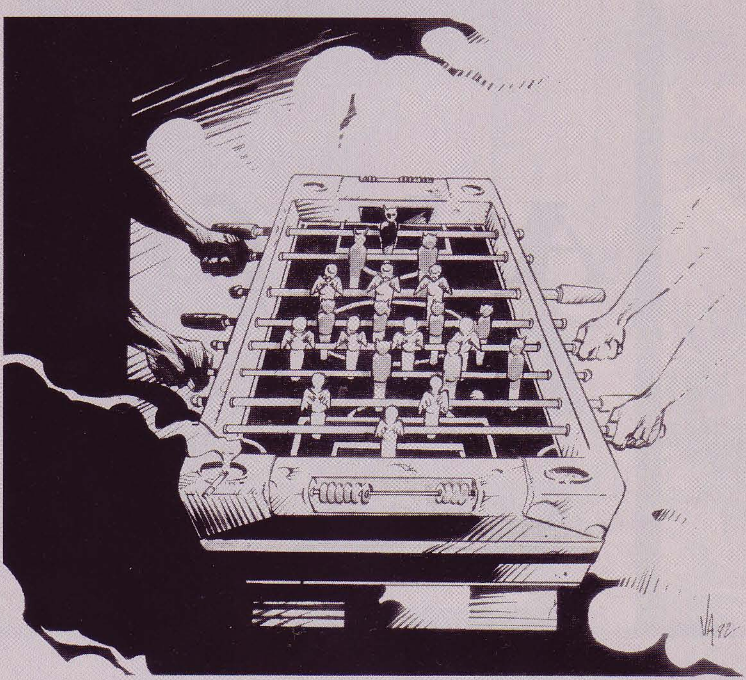
en permanence dans les scénarios est le plus souvent destiné à dédramatiser le côté choquant de ce jeu. En effet, il faut de l'humour pour considérer les skinheads comme des instruments de Dieu (sauf le 1er mai place Jeanne d'Arc) et autoriser les personnages à récupérer des points de pouvoir en tuant ou en violant des êtres humains. *Tout* ce qui concerne INS/MV doit être pris au second degré et même si, souvent, la réalité dépasse la fiction, je plaide non coupable.
L'association faite dans le jeu entre des mouvements fascistes et la religion catholique peut choquer nombre d'entre vous mais je vous rappellerai que le monde d'INS/MV est un monde parallèle. Jamais nos intégristes ne seraient aussi méchants ou aussi cons... sauf lors de l'incendie d'une certaine salle de cinéma qui diffusait le film de Scorcese. Et d'autre part, tous les Anges ne sont pas fachos ou intégristes : tout disciple de Novalis ou d'Alain sera le premier à réagir en voyant des tracts révisionnistes distribuées à la sortie de certaines églises ou lors de messes dites dans l'enceinte de meetings du Front national. On peut estimer que seuls Laurent, Joseph et Daniel sont « teintés » de bleu-blanc-rouge. Comme dans la vie, tout n'est pas blanc ou noir [1] et les Anges sont très différents les uns des autres.
A vous d'incarner un personnage qui sied à vos convictions politiques ou aux capacités de distanciation des autres joueurs.

Moi, dans le civil, je suis PNJ

Pour bien maîtriser un partie d'INS/MV, vous devez particulièrement axer vos efforts sur les personnages-non joueurs. En effet, tous les obstacles physiques que vous pourrez mettre en face des joueurs ne sauraient les arrêter (et donc les intéresser) pendant plus de dix minutes. Il y a bien longtemps que les clôtures électrifiées ou les pièges maléfiques n'arrêtent plus personne (les pouvoirs de Téléportation, Passe-muraille, Vol sont très communs). Dans le même ordre d'idée, les adversaires humains, même s'ils sont nombreux, ne suffiront pas à animer la partie plus d'une heure. Le secret d'une bonne partie réside donc dans votre faculté à faire « vivre » les personnages originaux et souvent anachroniques qui peuplent nos scénarios (et donc les vôtres). Tous les stratagèmes habituels doivent être utilisés (accent à couper au couteau, expressions typiques, tics physiques, etc.) pour que ces individus prennent vie, même si ce n'est que pour très peu de temps.
Vous pourrez aussi créer des personnages-non joueurs « types », que vous réutiliserez souvent, sous une forme légèrement modifiée à chaque fois. On peut citer en vrac le loubard de Créteil à l'accent si exotique et aux *fuck* si fréquents, la vieille concierge fasciste qui regrette le gouvernement de Vichy, et son équivalent masculin qui s'est rempli les poches en faisant du marché noir, le passant « qui passe » et qui possède toutes les caractéristiques du bidochon, lâche et hypocrite, ou du beauf, hypocrite et rentre-dedans. On peut y ajouter le prêtre intégriste qui se signe toutes les deux phrases et le clochard à la toux rugueuse qui projette à chaque phrase un flot de postillons purulents (si, si, faites-le).
Un bon scénario d'INS/MV n'est pas obligatoirement une prise de tête intello ou une suite de combats sans intérêt. Chaque joueur doit y trouver son compte et rien n'est plus rageant qu'une excuse bidon visant à limiter un type de personnage ou un autre. Si vous voulez écrire un scénario plutôt basé sur la réflexion, creusez-vous au moins un peu la tête. L'excuse « les personnages ne doivent pas intervenir » jetée en début de paragraphe ne suffit pas, loin de là. Ainsi, dans *Mors Ultima Ratio* par exemple, nombre de Démons de Baal ou de Belial se sont retrouvés à court d'arguments « frappants » à cause de leurs pouvoirs en panne dans un monde qui avait été créé de toutes pièces par un Prince pas vraiment porté sur la violence : Beleth. Dans le même ordre d'idée, les scénarios d'*Il était une fois* demandent une intervention subtile et pondérée, mais uniquement pour ne pas créer trop de « vagues » temporelles.
Lorsque vous créez des scénarios, il ne faut pas non plus oublier que tout n'est pas aussi manichéen qu'il y parait. Si les êtres humains sont manipulés par les personnages, les personnages eux-mêmes sont manipulés par Dieu et Satan qui considèrent la Terre comme un terrain de jeu fort intéressant, mais rien d'autre. Nul n'est censé ignorer que Dominique et Andromalius possèdent un téléphone rouge qui leur sert à contrôler les « brebis égarées » aussi bien dans un sens que dans un autre. Les personnages ne doivent à aucun moment sentir qu'ils ne sont que les pièces d'un immense jeu et qu'ils sont manipulés en permanence. Votre but est de leur faire croire qu'ils agissent dans le but ultime de détruire entièrement le Bien (ou le Mal) mais il n'en est rien : tant que Dieu sera là, Satan le sera aussi, pour l'éternité. En effet, aucun des deux ne souhaite voir l'autre disparaître entièrement, puisque le jeu s'arrêterait alors immédiatement.
Pour ce qui est de l'idée de base, un scénario pourra toujours être créé en épluchant les faits divers de vos journaux favoris. Même les « grands événements » sont riches en interventions divines ou démoniaques, mais il est souvent beaucoup plus amusant de proposer aux joueurs une mission apparemment bénigne que de les faire intervenir durant (par exemple) la guerre du Golfe (comme fait divers on a trouvé plus commun).
N'oubliez pas non plus d'utiliser tout ce que les suppléments vous ont fait découvrir. Rien n'est plus vivifiant que quelques sorciers vaudous, quelques Vikings et une pincée de psis pour rendre vos scénarios beaucoup plus originaux. Les Démons et Anges renégats sont aussi de très bons acteurs qui foutent agréablement le boxon dans l'ordre par trop rigide des armées divines et démoniaques. Par contre n'abusez pas trop des voyages temporels et des mondes créés par Beleth ou Blandine : ils sont souvent très difficiles à maîtriser correctement.

▷

Jésus braque les dealers



Il arrive assez souvent que les joueurs incarnant des Anges se prennent soudainement pour des justiciers et, à l'image de Charles Bronson, cartonnent tout ce qui peut leur résister (et Dieu sait s'il y en a). C'est bien compréhensible et casser du dealer ou du drogué est, c'est vrai, bon pour la santé. Malheureusement dès que ces délires gênent les autres joueurs qui voudraient bien jouer leurs personnages autre part que sur un champ de bataille, le maître de jeu doit agir. L'intervention subite d'un Ange de Dominique (ils ont des oreilles partout ceux-là) résoudra ces problèmes. Les sanctions seront souvent sévères mais jamais définitives. Une petite phobie des armes pour un mois comme limitation pour le personnage et trois Ave Maria à genoux par terre pour le joueur me semble un minimum.

Pour bien incarner un Ange, il faut garder à l'esprit que vous êtes principalement sur Terre pour mener à bien vos missions, tout en faisant le Bien autour de vous (bien évidemment, selon vos moyens). Vous devez toujours être à l'écoute des êtres humains et les remettre dans le droit chemin lorsqu'il le faut. Votre plus grande force vient justement du fait que, pour pratiquement tous les humains, vous êtes le symbole de la bonté et que tous vous feront confiance. Cette attitude est quelquefois mise de côté par certains Anges au service des Archanges les plus intégristes (Joseph, Laurent, etc.). Dans ce cas, les humains ne sont que du bétail qu'il faut abrutir le plus possible pour ensuite les utiliser comme de la chair à canon lors des guerres d'origine religieuse qui ne manquent pas.

Ça sent le chou ici

Les Démons sont beaucoup plus remuants et leurs exactions sont monnaie courante. Pour que vos parties ne se terminent pas en orgies de sexe ou de sang (voire les deux), il faut que les joueurs comprennent *rapidement* que leur mission sur Terre doit être discrète (ça aussi c'est marqué dans les règles, relisez-les). Inutile de vous dire que le simple fait que ce soit « écrit dans les règles » ne suffira pas aux boutonneux qui se trouvent devant vous et qui comptent bien réaliser dans votre partie tous leurs fantasmes (et ils sont nombreux). Heureusement, ils ne sont que des Démons et il leur reste encore à comprendre que tout ceci n'est une partie de plaisir que jusqu'au moment où des Anges les repèrent. Ensuite ils devront courir vite et loin (mais on ne court jamais plus vite qu'une balle). Les points de culpabilité (très peu utilisés c'est vrai) sont là pour ça. Mais réussir à tuer tous les Démons exubérants n'est peut-être pas votre but, et quelques remontrances de la part de leurs supérieurs respectifs peut suffire. Pour cela, il vous faudra faire preuve d'imagination et d'une bonne dose d'humour noir.

Ma punition préférée est de transformer un personnage turbulent en chou (oui, c'est cela même, le légume). Après quinze minutes de jeu au cours desquelles il aura réalisé des prouesses de role-playing en restant comme un con sur sa chaise à incarner un chou (sous les sarcasmes de ses collègues), je le retransforme en être humain avec comme petit « bonus » une limitation supplémentaire : Odeur suspecte (chou). Effet dissuasif garanti. Autant vous dire tout de suite que les Princes-Démons sont rarement aussi cléments et les personnages éliminés par les Princes eux-mêmes et renvoyés directement sous la forme de familiers en enfer sont assez fréquents.

Quand vous incarnez un Démon, il faut toujours garder à l'esprit que c'est une créature maléfique très ancienne qui vit par et pour le mal depuis des siècles. Il n'a donc pas du tout la même vision du monde qui l'entoure que vous. Pour lui, c'est un immense jeu et les êtres humains ne sont pas du tout importants. Dans le même ordre d'idée, sa façon de faire le mal est souvent beaucoup plus perverse et plus mesquine que tout ce que vous pouvez concevoir. Il est tellement habitué à torturer et à violer qu'il cherche toujours à aller plus loin. Ainsi, un Démon d'Andrealphus préférera violer un prêtre ou une grenouille de bénitier de soixante-dix ans plutôt qu'un top model ou une petite fille. Ses fantasmes les plus communs ont été réalisés il y a bien longtemps et le Démon a toujours besoin de plus. Il a pratiqué la sodomie, l'homosexualité, la zoophilie et la nécrophilie depuis des siècles et il est blasé par presque tout ce qu'on peut lui proposer désormais. C'est un être inhumain et il faut le jouer de cette façon.

Silence = mort

Même si de nombreux articles proposent des inspirations musicales pour vos parties, personnellement je n'apprécie pas du tout les musiques de fond lorsque je fais jouer. Je me bornerai donc à citer quelques groupes en les associant avec les forces qu'ils évoquent pour moi. Les forces du vaudou écoutent surtout du rap et tout dernièrement, l'album hard-core du groupe Bodycount fondé par un rappeur très connu : Ice-T. Les forces du Bien se contentent de musique classique et des quelques groupes rock chrétiens (Stryper par exemple). Les forces du Mal apprécient quant à elles aussi bien le classique (surtout Malphas, Kronos, etc.) que le pire bruit possible (Carcass, Bolthrower, Nocturnus, Morbid Angel, etc.). Les Vikings écoutent de la musique folklorique et bien entendu le groupe Manowar. Les variations sur le thème de la musique sont nombreuses, on peut citer Christophe qui préfère Dorothée, Vapula qui craque sur le dernier Ministry ou encore Kobal qui chantonne en permanence les « hymnes » de Bézu.

Pour bien commencer avec INS/MV

Lorsque vous voulez initier de nouveaux joueurs à INS/MV, il est de bon ton de leur faire jouer un scénario simple et sans trop de « coups fourrés ». En effet, la plupart des scénarios sont particulièrement vicieux et font appel le plus souvent à des connaissances qui ne sont possédées que par des joueurs expérimentés. La petite liste ci-dessous vous fera débuter « sans douleur » :

Scénarios pour Magna Veritas (provenance)
- *Nuit de Chine, nuit câline* (Maleficarum Dæmonis)
- *Arrête de sucer mon gros crayon* (Demonix Remix)
- *Il y a quelque chose de pourri dans le royaume de Chatel-les-Roses* (Demonix Remix)

Scénarios pour In Nomine Satanis (provenance)
- *Stormtroopers of God* (Maleficarum Dæmonis)
- *Qui veut la bite de Roger Rapeau ?* (Berserker)
- *Pourquoi les castors ont la queue plate* (Demonix Remix)

Vous pourrez ensuite enchaîner sur une campagne (*Baron Samedi* ou *Mors Ultima Ratio*) pour finalement pouvoir jouer tous les autres scénarios (en finissant par ceux d'*Il était une fois* qui sont pour la plupart plus compliqués que les autres).

Je terminerai par une phrase qui devrait vous faire réfléchir (d'ailleurs j'ai eu moi-même bien du mal à la comprendre) : il n'y a pas de mauvais jeux, il n'y a que des mauvais joueurs ! ■

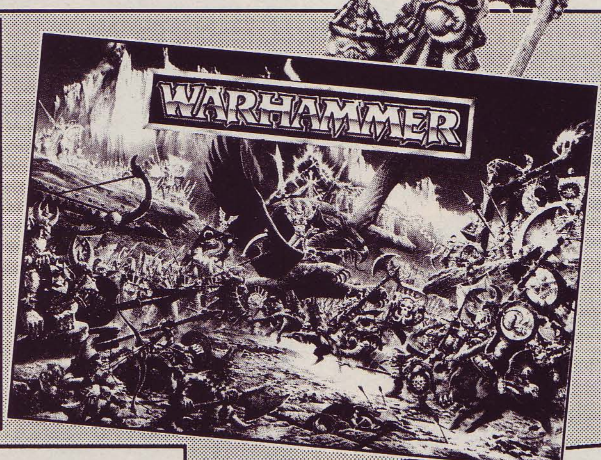
Croc
illustration : Var Anda

1) N.D.L.R. Pour saisir la différence entre un Ange facho, polarisé sur la Loi et luttant contre le désordre, et l'Ange cool et bon pour qui Mal=méchanceté, voir un article intitulé « Le Bon, la Brute et le Chaos » dans CB n° 58.

GAMES WORKSHOP

STRATEJEUX 13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Métro Porte d'Orléans - Tel : (16 1) 45 45 45 87
Du Lundi au Samedi de 10h30 à 19h





LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

Cette nouvelle édition, entièrement en français,du grand classique des jeux de guerre avec figurines contient deux armées de figurines Citadel : 64 Gobelins et 40 Elfes, deux livrets de règles, un scénario, des dés spéciaux et divers composants en carton (cartes de magie, personnages spéciaux, bâtiments).

Prix : 390F



LES REGIMENTS POUR WARHAMMER

FIGURINES EN PLASTIQUE

REGIMENTS WARHAMMER (10 orques, 10 gobelins, 10 elfes, 10 elfes noirs, 10 nains, 10 skaven)	175F
ARMEE SQUELETTE (30 fantassins, 8 cavaliers, 1 char)	175F

FIGURINES EN METAL

ELFES NOIRS (12 figs)	160F
ORQUES NOIRS (12 figs)	160F
OGRES DE GOLGFAG (6 figs)	160F
NAINS MARAUDER (12 figs)	145F
ORQUES MARAUDER (12 figs)	145F
PILLARDS GOBELINS (12 figs)	145F
ELFES NOIRS MAR. (12 figs)	145F
HOMMES BETES (10 figs)	145F
BANDITS DU CHAOS (10 figs)	145F

UNITES DE CAVALERIE

CHEVALIERS PANTHERES (4)	150F
CHEVALIERS LOUP BLANC (4)	150F
HEAUMES D'ARGENT (4)	150F

LES HEROS

MAITRE DRAGON ELFE	220F
ELFE SUR AIGLE GEANT	120F
ELFE SUR LICORNE	90F
EMPEREUR SUR PEGASE	145F
ORQUE SUR WYVERN MARAUDER	120F
REINE DES GLACES DE KISLEV	45F
SEIGNEUR MINOTAURE	60F

ET TOUTES LES TROUPES, ORDINAIRES OU SPECIALES, DANS L'IMMENSE GAMME DE FIGURINES SOUS BLISTER CITADEL ET MARAUDER !!!!!!!!!!



LES MACHINES DE GUERRE

CASSE CRANE	130F
CHARS GOBELINS (2)	220F
BALISTE ELFE	60F
GRAND CANON IMPERIAL	120F
ARMES SKAVEN	60F
GYROCOPTERE NAIN	75F
CATAPULTE SQUELETTE	75F





VENEZ JOUER AU MAGASIN GAMES WORKSHOP

LE MERCREDI ET LE SAMEDI, VENEZ PARTICIPER AUX TOURNOIS ET ASSISTER AUX DEMONSTRATIONS DE PEINTURE

SPACE MARINE (avec trad.)	360F	SPACE HULK (avec trad.)	340F
ARMIES OF THE IMPERIUM	195F	DEATHWING (avec trad.)	215F
RENEGADES	195F	GENESTEALER (avec trad.)	215F
ORK AND SQUAT WARLORDS	195F	ULTRAMARINE (avec trad.)	195F
ADVANCED HEROQUEST	360F	WARHAMMER 40,000	215F
BLOODBOWL (en français)	370F	ARMAGEDDON (avec trad.)	215F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

FRAIS D'ENVOI : 35F France métropolitaine - 90F Autres
Vos commandes postées dès réception - Tarif sur demande
indiquez le titre de ce journal avec votre commande



Le marchand

Parmi les catégories de personnages que l'on est sûr de rencontrer dans tous les mondes, du space opera au médiéval-fantastique en passant par l'époque contemporaine, se trouve celle des « vendeurs » en tous genres. Du bourgeois imbu de sa réussite sociale, à l'homme aventureux qui se risque au-delà des mers pour en ramener des denrées exotiques, en passant par l'humble colporteur, voilà autant de portraits de marchands.

Qui vend ?

La notion de « marchand » recouvre une foule de métiers, de modes de vie et de façons d'exercer son art. En voici quelques exemples à peu près universels :

● Cas atypique mais très courant, le marchand « à mi-temps » exerce une activité principale qui suffit à le faire vivre, mais de temps en temps, il arrondit ses fins de mois en vendant quelque chose. Dans les mondes médiévaux, l'exemple le plus évident est celui du paysan qui, régulièrement, va à la foire vendre ses légumes... Se rangent aussi dans cette catégorie les artistes, qui sont bien obligés de vendre leur « production » pour vivre, du moins tant qu'ils n'ont pas trouvé de mécène. Et nos amis les aventuriers qui, une fois pillée la résidence secondaire du démoniaque nécromant Vrogulr le Pestilentiel, doivent monnayer toutes les babioles qu'ils y ont prises.

● Viennent ensuite tous ceux qui font de la vente leur métier à part entière. Quand une civilisation commence à présenter un certain degré de complexité et surtout à couvrir une étendue géographique importante, apparaît rapidement une classe d'intermédiaires entre producteurs et consommateurs. Il ne s'agit pas d'un groupe homogène, loin de là. Il existe presque autant de cas que d'individus. Parmi eux :

– **Le colporteur**. Il se déplace de village en village, à pied la plupart du temps (bien que les plus riches puissent posséder charrette et chevaux). Généralement, il vend de petits objets manufacturés, sans grande valeur, mais que les gens de la campagne ne peuvent pas produire eux-mêmes : miroirs, pendules, rubans, bijoux bon marché... La totalité de son stock tient dans un petit sac. Ce genre de vagabond se double souvent d'une « gazette » ambulante des mariages, naissances et décès dans un rayon de plusieurs dizaines de kilomètres et possède une copieuse réserve d'histoires à raconter le soir à la veillée. C'est une couverture idéale pour un espion ; il y a toujours des informations à glaner, même dans les petits villages qui forment l'essentiel de sa clientèle. Par exemple, noter l'état des routes en vue d'une future invasion, essayer de localiser un important personnage politique qui cherche à se mettre au vert dans un monastère voisin. A force de petites questions anodines et de boniments, notre homme peut en ap-

prendre beaucoup. Sa variante citadine et moderne pourrait ressembler aux petits marchands qui tiennent boutique dans le métro. Selon l'époque et le lieu, le colporteur pourra posséder une échoppe dans l'équivalent local du Grand Bazar, ou s'installer dans un coin. Dans ce dernier cas, il risque des ennuis avec les autorités ou la guilde locale.

– **Le petit boutiquier** possède un emplacement de vente fixe. La plupart du temps, il produit lui-même ses marchandises. Dans cette catégorie sont regroupés les petits commerces d'alimentation courante (boulanger, pâtissier, boucher...) mais aussi les commerçants de luxe (apothicaire, libraire/écrivain public, armurier...). Son affaire lui rapporte de quoi vivre et mettre un peu d'argent de côté, mais rarement plus. Quelques chanceux font fortune... même s'il faut qu'ils y consacrent leur vie, et si ce sont leurs petits-enfants qui en profitent. Les guildes jouent un grand rôle dans la vie de ces gens. Elle encadre les membres d'une même profession, régule les tarifs, veille à limiter la concurrence... C'est également elle qui délivre les autorisations d'exercer pour les nouveaux venus. Souvent, elle assure la formation des jeunes et sert de « caisse de retraite » pour les vieux qui ne pourraient pas compter sur leurs enfants. Les guildes, confréries, associations, etc., peuvent être très riches, très influentes, ou n'exercer qu'un pouvoir limité sur une dizaine d'artisans. Souvent, elles s'entourent d'un secret disproportionné par rapport à leurs véritables activités...

– **Le gros négociant** est suffisamment riche pour ne pas dépendre complètement d'une guilde, et même carrément la présider. Marchand en gros, armateur, courtier, banquier... c'est sans doute cette catégorie qui offre le plus d'intérêt pour le maître de jeu. Ses membres sont en effet des hommes d'affaires rusés, fréquemment dépourvus de scrupules, parfois impliqués dans la politique au niveau local et souvent engagés dans des luttes féroces avec des rivaux plus ou moins lointains. Ce sont des outils dramatiques parfaits pour le MJ... Employeurs, adversaires, victimes... tout est possible. Dans les mondes médiévaux, où existe une noblesse puissante, ces grands bourgeois essayent souvent d'adopter les mœurs des classes supérieurs, avec un succès variable selon les mœurs et l'humeur du roi (selon les époques, ils peuvent acheter des titres et des privilèges, ou se voir interdire par décret de porter des vêtements trop riches, réservés à la noblesse).

Il est important de noter que le commerce n'est pas toujours une vocation. Dans les mondes à classes sociales plus ou moins rigides (soit à peu près tous les mondes médiévaux et assimilés), le fils aîné est supposé reprendre la boutique. La plupart du temps, avec l'aide de la guilde et de la famille, même le moins doué des vendeurs arrive à maintenir un minimum de prospérité.

Cette règle n'est pas valable pour les négociants vraiment riches, qui n'héritent pas toujours des talents de l'ancêtre qui a fait la fortune de la famille. Il est rare de voir une dynastie marchande durer plus de deux ou trois générations, la faillite ou l'assimilation par un partenaire (alliance forcée, etc.) venant souvent mettre un terme à l'expérience.

Que vendre ?

Tout peut être l'objet de transactions. En priorité, les denrées de première nécessité : nourriture, céréales, bétail, vêtements... D'autres marchands, plus riches ou plus ambitieux, visent les produits de luxe (qui peuvent être très différents d'une culture à l'autre, tout comme l'étalon monétaire). Bien entendu, la préférence va à ce qui rapporte le plus, et si possible avec le minimum de risques. Bien que certains marchands se révèlent de vrais aventuriers, la proportion de gens possédant le goût du risque et prêts à investir leur argent durement gagné dans une expédition au fin fond de l'Afrique pour en ramener de l'ivoire et/ou des esclaves, est faible (mais ceux-là peuvent parfaitement faire fortune en une ou deux opérations réussies... ou se ruiner aussi vite). L'ampleur des frais engagés amène vite à des regroupements d'intérêts (pour assurer l'infrastructure minimum nécessaire, par exemple la constitution de caravanes), voire à des trêves entre concurrents. Notez que dans la plupart des cultures, n'importe qui peut se lancer dans ce type d'opération. Il suffit d'avoir assez d'argent pour acheter une ou plusieurs « parts » de cargaison, qui sera revendue par la compagnie qui arme le navire ou l'expédition. Le bénéfice revient à l'investisseur, moins une commission prélevée par la compagnie. En cas de perte, la dépense est supportée par une foule de gens. Le système fonctionne très bien, mais exige une civilisation relativement avancée socialement (Rome, Venise, l'Europe à partir de la Renaissance...).

Bien entendu, rien ne rapportera jamais autant que les marchandises illégales, alcool, drogues, etc. Un des dangers de ce négoce est qu'il faut s'aboucher avec des bandits pour s'en procurer. Selon les cas, cela peut se passer de manière correcte ou dégénérer (les gangsters ont rarement le sens du commerce, et risquent de se sentir trahis pour un rien).

Marchandage, mode d'emploi

Le marchandage est un exercice qui permet aux clients de se faire plumer tout en ayant l'impression de faire d'excellentes affaires, et au vendeur de meubler un peu la monotonie de ses journées tout en augmentant son capital. Quelques conseils.

— Sachez quand marchander. Même dans les cultures où le marchandage est considéré comme de « bon ton », voire la moindre des politesses, les circonstances ne s'y prêtent pas toujours. Par exemple, plus la marchandise est luxueuse et/ou rare, moins le vendeur aura envie de négocier.

— Ne descendez pas trop bas. 50 % du prix demandé au départ constitue un plancher raisonnable, même si vous pouvez parfois espérer des remises de 60 à 70 %...

— Ayez le sens de la répartie. Un adversaire qui rit est à moitié désarmé... Restez poli toutefois.

— N'ayez pas l'air d'attacher trop de valeur à ce que l'on demande. En fait, faire mine de partir au milieu de la discussion permet parfois des miracles.

— Ne prolongez pas trop la séance. Au-delà de cinq à dix minutes, le vendeur risque de commencer à s'énerver. Après tout, vous l'empêchez de servir d'autres clients...

Où vendre ?

En règle générale, toutes les villes possèdent un quartier commerçant. Dans une bourgade, il peut se limiter au minimum : cinq ou six magasins proposant les produits de base. Dans une grande ville, il peut être gigantesque et se diviser en sous-quartiers spécialisés par type de marchandises (il existe encore aujourd'hui nombre de rues des Bijoux, de la Boucherie, de la Parcheminerie, etc. dans beaucoup de villes de France). Selon les cultures et les époques, ce peut être une zone normale, juste un peu plus animée que les autres, un souk à l'orientale, un satellite artificiel en orbite autour d'une planète ; il peut être au centre de la ville, à l'extérieur des murs, ou protégé par une petite enceinte. Des éventaires et des boutiques peuvent même se développer dans des endroits inhabituels : dans les temples, à l'intérieur du palais royal (commerces de luxe exclusivement, bien entendu)...

Beaucoup de villes connaissent, une ou deux fois l'an, une animation considérable pendant plusieurs semaines : la foire. Généralement née d'une décision politique, ce genre de manifestation peut faire doubler la population d'une ville et y amener des gens issus des quatre coins du monde (à une certaine époque, les foires russes drainaient des marchands venus d'Eurasie, de France et de Chine). C'est aussi l'occasion de trêves entre ennemis, de rencontres entre cultures différentes, en d'autres termes d'excellents cadres d'aventure. L'importance économique d'une foire est énorme, ce qui lui confère un poids politique important (qui contrôle la région dispose de ressources financières supérieurs).

D'autres cités choisissent de miser sur le commerce et se dotent d'une direction politique qui sert les intérêts de la classe marchande (plutôt que de la noblesse, par exemple). Avec un peu de chance, aucun scrupule et beaucoup de dynamisme, elles peuvent devenir des puissances politiques de premier plan. Venise et Gênes en sont des exemples évidents, mais il en a existé bien d'autres depuis les Cités-Etats phéniciennes de l'Antiquité. Evidemment, le jour où les grands axes de communication se déplacent (en cas de guerre, ou parce qu'une autre ville devient plus intéressante, parce qu'une puissance hostile occupe l'un des débouchés de la route, etc.), la ville risque de se transformer assez vite en cité fantôme. C'est ce qui est arrivé à Venise quand le gros de l'activité commerciale est passé de la Méditerranée à l'Atlantique.

En règle générale, les grands carrefours commerciaux et les chemins qui y mènent sont remarquablement dépourvus de brigands, et très surveillés par les autorités. Dans les régions moins sûres, les marchands en sont réduits à se déplacer en groupes protégés par des hommes d'armes, ou tout simplement à confier leurs produits à une escorte militaire qui les remettra à un agent qui fera la vente. Cela exige un bon réseau de communication et un peu de bureaucratie, mais cela permet de créer d'immenses caravanes regroupant des dizaines de chariots (ou de chameaux). On assiste au même phénomène sur mer.

ENFIN EN FRANCE

DELIRES PRESENTE

QUEST®

Des centaines de mondes à découvrir Des milliers de joueurs à rencontrer.

Quest, élu meilleur jeu par correspondance de l'année 1991 par Games Master International, a déjà été adopté par des milliers de joueurs en Grande-Bretagne.

D'un réalisme poussé mais d'une pratique aisée, Quest vous invite à évoluer dans des aventures dont seule votre imagination sera la limite.

Vous aurez à guider jusqu'à quinze personnages pour affronter les périples qui vous attendent. Vous pourrez également entrer en contact avec les autres joueurs que vous croiserez.

Attention, une fois dans le jeu vous risquez de ne plus pouvoir en sortir.



Délires

Comment vous inscrire :

Envoyez le bulletin d'inscription rempli ou les informations suivantes sur papier libre:
-Nom, Prénom et adresse précise, ainsi que votre règlement (chèque, mandat, ccp) à l'ordre de Délires, à Délires-Quest, 58 avenue de Wagram, 75017 Paris.

Nom..
Prénom...
Rue...
Ville................................Code ....

N'oubliez pas de spécifier la formule choisie :

- ■ Gobelin : 4 tours + livres de règles 92F
- ■ Ogre : 8 tours + 1 tour gratuit 184F
- ■ Dragon :12 tours + 2 tours gratuits 276F

Chaque joueur recevra un livre de règles.

36-15 QUEST
Informations et inscriptions

CASUS BELLI aventures

CB 72

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.









L'important, c'est de s'aimer !
pour Shadowrun

Les mystères d'Eleusis
pour L'appel de Cthulhu

Le prix des larmes
pour JRTM

Pour une place au soleil
pour Mega III

un scénario Casus Belli pour

Mega III

Pour une place au soleil

Ce scénario est conçu pour un groupe moyennement expérimenté, préférant le dialogue et la discussion à la violence.



Briefing

Norjane, un matin comme les autres, et une convocation anodine en salle de briefing. En revanche, la tête du major sort un peu de l'ordinaire : il a l'air très, très embêté. Pour une fois, il ne commence pas son discours sur une variation du thème « vous allez voir, c'est une mission de routine parfaitement sans danger ». Au contraire, il annonce gravement aux Megas qu'ils ont été choisis pour une tâche exceptionnelle, dangereuse et demandant des qualités hors du commun. Laissez les PJ verdir un peu, puis entrez dans le vif du sujet : « Heredia est une petite planète primitive, aux frontières de l'AG. C'est un monde talsanite que les sociologues tenaient en observation depuis quelques siècles, se contentant de la visite d'un écosophe tous les cinquante ans environ. Leur dernier envoyé en inspection a lancé un appel d'urgence il y a deux mois. Il a trouvé les indigènes aux prises avec des envahisseurs, également talsanites, qui venaient visiblement d'un autre monde. Aidés par une technologie supérieure, les nouveaux venus étaient en train de commettre un génocide en bonne et due forme. A la suite d'un débat passablement houleux, les autorités de l'Assemblée décidèrent d'intervenir. Pour votre information, le viol par un adhérent de l'AG d'une planète extérieure en développement est un événement qui ne se produit qu'une fois tous les cinq ou six siècles. Quoi qu'il en soit, des troupes de la FRAG sont intervenues pour séparer les belligérants. C'était il y a presque un mois. Mais le responsable de l'alerte, un xénologue, a envoyé depuis d'autres rapports préoccupants. Il semble que tout ne se passe pas au mieux, et la question est posée : la FRAG fait-elle correctement son boulot ? Certaines personnes au sein des hautes sphères de l'Assemblée voudraient en avoir le cœur net et savoir qui sont ces envahisseurs sortis de nulle part. Elles ont fait appel à nous, ne voulant pas passer par des canaux plus officiels. De plus, nous avons l'avantage de la rapidité : il y a un point de Transit sur Heredia. Vous partez dans deux heures. Des questions ? »

La Guilde n'en sait pas beaucoup plus. D'après l'Institut galactique des migrations, les envahisseurs ne sont pas originaires d'un monde de l'AG.

N'hésitez pas à être libéral lors de l'attribution du matériel. Les Megas recevront aussi, comme d'habitude, un enseignement express de la langue locale et un petit dossier sur Heredia. En résumé : NT 1, OS 2, conditions physiques presque analogues à celles de la Terre, population estimée à une centaine de millions de personnes, civilisation principale établie sur le continent sud.

Dernier point : le major reste flou quant à l'objectif exact de la mission. Poussé dans ses derniers retranchements, il murmurera quelque chose comme « faites au mieux ». En clair, les Megas ont carte blanche... tant qu'ils ne font pas de bêtises.

Les faits

Trois siècles plus tôt, Karec découvrait l'espace. Ses habitants avaient largement colonisé leur système solaire et commençaient à faire leurs premiers pas au-delà. Ce monde, comme tous les mondes, possédait des minorités culturelles et religieuses. Parmi celles-ci, les Dominés. Leur façon bruyante et violente de réclamer de tout un chacun qu'il s'abaisse devant le Créateur finit par les mener à l'exil : les autorités les entassèrent dans un prototype de vaisseau de colonisation géant et les expédièrent *manu militari* vers une étoile lointaine. Ils viennent d'y arriver. Quant à leur mère patrie, elle n'est plus. Il s'est trouvé un militaire pour appuyer sur l'équivalent local du bouton rouge, et il n'en reste plus qu'un désert stérile et radioactif. Les Dominés se sont encore endurcis au cours de leur voyage. Ils sont plusieurs millions, fermement résolus à vivre ou à mourir pour leur Terre promise. Quant à l'extermination de la population indigène, elle ne leur parait pas spécialement répréhensible. Bien sûr, ils ont forme humaine, mais ce sont quand même des monstres extrakareciens, n'est-ce pas ? Ils en ont déjà tué des dizaines de milliers avant que la FRAG n'intervienne.

Quand les troupes de l'AG ont débarqué, elles se sont déployées entre les combattants (vu la disproportion d'armement, il serait plus juste de dire entre chasseurs et chassés) et ont imposé un cessez-le-feu. Le drame s'est accentué quand le colonel Prokes, le commandant de la FRAG, a voulu négocier lui-même avec les envahisseurs. Il a passé pas mal de temps avec eux et ce qu'il a vu ne lui a pas déplu : des soldats durs, courageux, habitués aux privations et animés d'une sorte de « mystique du combat ». Peu après, il devenait le premier converti extrakarecien et faisant des adeptes dans sa troupe. A la grande colère et l'incompréhension d'une partie des officiers, Prokes a pris un certain nombre de décisions dont l'effet pratique est de laisser les mains libres à ceux qu'il était venu neutraliser. Il s'y est toutefois pris avec suffisamment de subtilité pour que sa trahison reste douteuse... Même le représentant de l'AG s'est laissé manœuvrer, un temps. Les PJ arrivent à ce moment.

L'arrivée

Le point de Transit A a été détruit accidentellement dans les premiers jours de la guerre. La Guilde est sans nouvelles du contact. Les PJ vont donc emprunter le point de Transit de secours, qui se trouve au milieu de nulle part, ou plus précisément dans une grotte, au nord d'une chaîne de montagnes située sur le continent principal. Il faudra une demi-journée pour rejoindre la plaine, et autant pour arriver à la première agglomération indigène. A moins que vous n'ayez d'autres projets, le trajet se déroule sans incidents, permettant juste d'admirer de superbes paysages de savane et quelques échantillons de la faune (des carnivores, peut-être ?). Leurs appareils de détection indiquent une forte activité radio à une centaine de kilomètres au sud-est. Avec un peu de patience, il est même possible de capter certaines émissions. Selon les fréquences, c'est un code militaire FRAG

ou quelque chose de complètement nouveau qui va faire travailler le linguiste : la langue des envahisseurs.
Le premier contact avec la population locale est singulièrement difficile : les autochtones s'enfuient d'aussi loin qu'ils les voient. Il faudra faire preuve de patience. La réaction suivante sera à peine plus encourageante : de jeunes guerriers tentent de les impressionner avec une danse de guerre (qui ressemble à s'y méprendre à un véritable assaut, avec sagaies brandies et cris féroces). Si les PJ gardent leur sang-froid, ou mieux répondent par une « démonstration » similaire, ils seront acceptés petit à petit. Après tout, ils parlent la langue locale, ce qui n'est le cas d'aucun autre étranger.
Il est important de noter que l'emploi inconsidéré d'armes à énergie ou autre équipement « lourd » finira par attirer l'attention des moniteurs FRAG en orbite autour de la planète. Les PJ risquent alors de recevoir la visite d'un commando d'interception qui les emmènera à leur destination *manu militari*...
A eux de convaincre ensuite les officiers qu'ils ne sont pas des espions.

Les indigènes de Heredia

Ce sont des humains de type vaguement asiatique, petits et trapus. Ils sont arrivés à un stade d'évolution légèrement supérieur à celui de nos Indiens d'Amérique du Nord. Ce sont des nomades qui vivent de chasse, de pêche et d'élevage (de grands troupeaux de roh, des sortes de buffles-girafes). D'après les plus jeunes, certaines tribus de « près de la Grande Mer » se sont sédentarisées et commencent à construire des villages fixes. De l'avis général, c'est une absurdité qui n'aura qu'un temps...
Mais le problème immédiat, ce sont les Esprits Tombés du Ciel. Les récits sont confus, mais il s'en dégage quelques informations intéressantes. Les autochtones parlent notamment d'une immense fleur de feu qui est tombée sur la Belle Prairie, de grands nuages noirs qui ont englouti des tribus entières, de tortues géantes qui crachent des flammes... Apprendre que les nouveaux venus possèdent armes atomiques, gaz asphyxiants et blindés et n'hésitent pas à s'en servir contre un peuple de l'âge de pierre ne devrait pas remonter le moral des PJ. Toutefois, les membres de la communauté où ils se trouvent restent confiants : d'autres Esprits sont arrivés et combattent les premiers. Et puis, tout le monde sait que les dieux sont joueurs, mais versatiles : tôt ou tard, ils en auront assez de se battre, et ils rentreront chez eux. Ils ne demandent pas mieux que d'accompagner les PJ dans la direction du front, mais ils resteront à distance prudente.
Profitez du voyage pour mettre en scène quelques cas de mal rouge, par exemple chez un enfant. Les symptômes sont une forte fièvre, des douleurs, une soif tenace, des sueurs sanglantes au bout de quelques jours, et la mort dans 75 % des cas. Le guérisseur de la tribu s'avoue déconcerté. Le médibloc des PJ identifie le virus responsable, et si les Megas devaient être contaminés, il pourrait les soigner sans difficulté. En revanche, il y a quelque chose dans le métabolisme des indigènes qui lui complique la tâche et ces derniers ont de fortes chances de succomber à une réaction allergique massive consécutive à l'absorption du remède.

L'observateur de l'AG

Au fur et à mesure de la progression des PJ, un nouveau signal radio devient distinct : quelqu'un émet en clair, sur une fréquence non protégée. Et ce quelqu'un parle en galactique ! Ses messages n'ont rien que de très anodins : des listes de commissions adressées à la base FRAG, ce genre de chose. Si les Megas veulent faire le détour, ils pourront faire la connaissance de Grenss, le dernier écosophe envoyé par l'AG, qui reste là en observation. Sinon, ils le rencontreront forcément dans l'entourage de Prokes, un peu plus tard...
Son campement de fortune est installé au sommet d'une petite colline. Il se compose d'une bulle de survie étanche, d'un petit jardin potager, d'une tour qui abrite un tas d'instruments bizarres (météo et communication avec les satellites-balises) et d'une seconde bulle qui abrite un mini vaisseau atmosphérique monoplace. Grenss est un Ganymédien gras et préoccupé. Autrefois jovial, les événements de ces derniers mois l'ont rendu morose. Les PJ seront bien accueillis. Peu importe la façon dont ils se présentent, qu'ils usent d'une couverture où qu'ils disent qui ils sont, ils constituent ce dont Grenss a grand besoin : un auditoire. Il a envie de récriminer contre une foule de sujets. L'administration de l'AG pour commencer, qui a mis un temps fou à réagir à son rapport (ils ont bien perdu huit jours, avant de se décider à envoyer des soldats). La FRAG ensuite, « une bande de militaires confits dans les tactiques conventionnelles, immobilistes et farcis du Manuel de parfait petit soldat ». Selon lui, ils se refusent à toute action définitive – ouverture de négociations, renvoi et sanction des envahisseurs – pour des raisons « fumeuses ». Quant aux envahisseurs, il est à la fois sidéré et furieux de leur comportement. Il a réussi à leur parler à la radio, mais quand il a reçu un émissaire, il s'est fait tirer dessus. Après quoi, ils lui ont signifié qu'ils ne traiteraient pas avec un « monstre ». « Ils m'ont même traité de démon, vous vous rendez compte ! » Et pour finir, il est furieux contre lui-même : il s'en veut de ne pas avoir réagi plus vite et efficacement. Cette débauche d'agressivité pourrait se retourner contre les PJ au premier prétexte.
Il commencera à les bouder ostensiblement. Ce serait fâcheux : il possède pas mal d'informations intéressantes : cartes de la planète, localisation approximative des envahisseurs et spéculations personnelles sur leur mentalité (« Des fanatiques religieux, je pense. Une maladie mentale courante chez vous autres Talsanites. Ils parlent beaucoup de Terre promise, du Grand Dieu Fort et autres élucubrations. »).

La FRAG

La base n° 1 est installée au milieu des collines. A la voir, on ne croirait jamais qu'elle a été construite il y a moins d'un mois : c'est un ensemble de bâtiments gris et laids qui semblent être là depuis toujours. Il y a une enceinte toute crépitante de volts mortels, des miradors, des sentinelles en armure de combat avec fusil à plasma intégré, des aéronefs qui atterrissent et décollent à un rythme infernal... Et quelques centaines de soldats. Il existe une dizaine de sites de ce genre sur les cinq cents kilomètres de front. Cette base est juste un peu plus importante, parce qu'elle abrite l'état-major. Les PJ sont désarmés, fouillés, photographiés et interrogés longuement avant d'obtenir une entrevue avec le colonel Prokes. Jouez donc les soldats bornés, têtus, désagréables et se retranchant derrière les ordres si les PJ protestent. Cassez-leur les pieds jusqu'à ce que vous ayez le sentiment qu'ils sont sur le point de dire ou de faire une bêtise. Prokes les reçoit dans un petit bureau sinistre. Malgré la chaleur, il est en grand uniforme, avec toutes ses décorations. Si les PJ se sont présentés comme Megas, il fait preuve d'une cordialité de façade, répondant à presque toutes leurs questions mais leur interdisant de tenter quoi que ce soit au nom du « secret militaire » ou parce que « c'est une opération FRAG, entreprise avec l'aval de l'Assemblée et où vous n'avez rien à faire ». (N'oubliez pas que l'intervention de Messagers galactiques dans une affaire confiée à la FRAG correspond généralement aux rares cas où cette dernière a commis des erreurs, situation qu'aucun membre de la FRAG ne saurait reconnaître. D'où des relations tendues entre Megas et troupes de choc de l'AG.)



Si les PJ ont choisi une autre couverture, à vous de décider en fonction de leurs déclarations. Il n'aime ni les journalistes, ni les représentants d'associations humanitaires. Et puis, il n'est pas stupide, et s'étonnera que les PJ soient arrivés sans qu'aucun vol ne lui ait été signalé.
Entre autres choses, il pourra leur expliquer pourquoi le vaisseau des envahisseurs a pu arriver sans se faire remarquer des satellites-balises. Il semble, à en juger d'après des observations fragmentaires, qu'il combine une technologie apparentée aux mange-poussières et une ébauche de propulsion hyperluminique, qui lui permet de faire des sauts de puce de quelques minutes-lumière. Il s'est matérialisé tout près de la lune d'Heredia. Le satellite de surveillance de la planète a été neutralisé rapidement (cela n'a pas fait beaucoup de bruit. L'AG surveille des milliers de mondes en développement. Les responsables ont pensé à une panne, ont dûment rempli un rapport en trois exemplaires et l'ont expédié au service compétent. Le réparateur passera d'ici quelques semaines...). Si les Megas le laissent faire, Prokes essayera de prendre le contrôle de leurs faits et gestes. Il leur préparera un emploi du temps chargé, com- ▷

prenant entre autres la visite de toutes les garnisons, de la flotte spatiale (avec approche du vaisseau envahisseur), des sites ravagés dans les premiers jours de l'invasion, des rencontres avec des hommes de troupe (« ouais, on les aura. On n'aura qu'à claquer des doigts et ces salauds se dégonfleront. Ça me rappelle une fois sur Mongo-la-Noire... »). Le tout est bien entendu assorti d'une « escorte » qui, très amicalement, les surveillera.
Les installations radio de la base sont à la disposition des PJ. Si ces derniers veulent communiquer avec « l'ennemi », il proteste mais finit par s'incliner. Après pas mal de négociations, les PJ peuvent obtenir un sauf-conduit.
Cela ne veut pas dire que leur séjour à la base doit être complètement dépourvu d'incidents. Le lieutenant Ezu, par exemple. C'est un jeune officier qui vit sa première « vraie » mission. Il y a une foule de choses qu'il ne comprend pas dans les décisions de son supérieur. Il ne s'en ouvrira pas spontanément aux PJ, mais il pourrait se lier d'amitié avec eux (mettez en scène un petit incident au cours duquel ils feront connaissance. La visite de la flotte, par exemple. Il pourrait être chargé de les chaperonner et les initier au fonctionnement d'une combinaison spatiale). Une fois la glace rompue, il leur confiera ses doutes. Bloquer le vaisseau ennemi, soit. Encercler ses positions à terre, très bien. Mais pourquoi les laisser communiquer et se renforcer ? Et pourquoi si peu de patrouilles terrestres ou aériennes ? Les envahisseurs pourraient parfaitement se faufiler hors de leur enclave... Il est à cent lieues de penser à une trahison. Sa pire crainte est que son supérieur soit incompétent. Il laissera tomber, comme sans y penser, que le colonel a reçu des ambassadeurs à plusieurs reprises. Comme de juste, après cette conversation, Ezu aura un accident fatal... ou sera muté à quelques centaines de kilomètres de là.
Au chapitre « distractions », on peut aussi ranger quelques cas du mal rouge qui, s'il reste bénin au sein de la FRAG grâce aux installations médicales du camp, fait en revanche des ravages chez les indigènes. Si on parle de guerre bactériologique à Prokes, il répondra mollement : « Est-on bien sûr que le virus vienne des envahisseurs ? Et si oui, qu'ils l'ont répandu volontairement ? »

Les envahisseurs kareciens

Les PJ peuvent aller en navette jusqu'à leur camp de base. D'ailleurs il serait plus exact de parler de « ville ». Elle compte plusieurs centaines de milliers d'habitants (soit dit en passant, la population totale du vaisseau était de trente millions d'habitants. La nef elle-même est de la taille d'une petite lune. Elle est parfaitement visible dans le ciel). L'endroit présente une ressemblance frappante avec une fourmilière. Les gens construisent de nouveaux quartiers, des usines sortent de terre. DCA et fortifications sont des éléments communs du paysage. Les personnages sont encore plus étroitement surveillés qu'à la base de la FRAG. Leur navette est complètement démontée et examinée. Quant à eux, ils suscitent énormément de curiosité, tellement que même les injonctions de leurs guides ne parviennent pas à disperser la foule qui s'agglutine sur leur passage. Ces gens ne semblent pas spécialement dangereux. Si par miracle les Megas arrivent à discuter librement avec eux (l'usage du Transfert pourrait beaucoup simplifier les choses), ils les trouveront tendus, mais heureux. Leur odyssée depuis Karec a été atroce, et ils sont fermement résolus à rester sur leur Terre promise. Ils ont vécu trente ans en vase clos et veulent désormais profiter de l'air pur (trente ans à bord et trois cents ans à l'extérieur ; cela fait partie des joies de la propulsion relativiste...).
Les choses se gâtent lors des inévitables entrevues avec les Patriarches. Ils sont six, six vieillards desséchés et hargneux. Ils incarnent parfaitement le fanatisme religieux dans toute son horreur. Ils sont suspicieux, paranoïaques, persuadés de détenir la vérité et désireux de la faire connaître à tous. Ils règnent sur la population depuis le début de l'Exode, aidés d'une solide structure militaro-religieuse. Une fraction considérable des envahisseurs est complètement fanatisée et prête à tout. Quant aux autres, ce sont de braves types qui adhèrent plus ou moins à un code rigide et parfaitement absurde. Les discussions tournent assez vite en rond. Dans l'esprit des Patriarches, c'est de toute façon leur finalité : amuser l'adversaire. Les PJ pourraient tâter de plusieurs tactiques :
— Décrire la puissance de l'AG, son immensité, sa civilisation humaniste et peut-être faire miroiter la possibilité d'obtenir une planète vierge en échange d'une adhésion (c'est ce qui s'appelle outrepasser sa mission. Mais bon...). Réponse des Patriarches : « Vous représentez une civilisation décadente, matérialiste et corrompue. Nous ne voyons pas pourquoi nous devrions mendier une planète alors que nous avons déjà celle-ci. »
— Les menaces plus ou moins voilées. La réponse est sèche et précise : « Tuez-nous si vous voulez, mais nous ne partirons pas seuls. »
— Le Transfert. L'esprit des Patriarches est un vrai cloaque (à votre avis, est-ce que cela laisse des séquelles, de pénétrer dans le cerveau d'un individu cliniquement fou ?). Ils apprendront en revanche que le mal rouge a été répandu sciemment et que des raids sont lancés à l'intérieur des terres, de l'autre côté des fortifications de la FRAG. Il y a aussi une ou deux références troublantes à un « converti », mais sans qu'il soit identifier.
— L'infiltration lente. A condition de disposer de quelques semaines, il sera possible de se faire des amis parmi les surveillants, puis dans la population. Les PJ auront beau chercher, ils ne découvriront aucun parti antipatriaches : il n'en existe pas. Par contre, il apparaîtrait vite si les citoyens normaux découvraient que l'arme bactériologique a été employé contre des innocents (le sentiment du colon de base est qu'il y a assez de place pour tout le monde et que les indigènes, s'ils savent se tenir, pourraient faire d'excellents fidèles du Dieu Grand).

Actions possibles

En quelques jours, il est possible d'établir de façon irréfutable que les fortifications de la FRAG sont une vraie passoire. Si vous sentez que vos joueurs ont envie d'un petit combat, prévoyez une rencontre avec un commando ennemi. Ce dernier sera armé de fusils et d'armes blanches (pas d'armes à énergie pour ne pas se faire repérer par les satellites de Grenss) ; à vous de fixer leur nombre et leur matériel en fonction des capacités des PJ. Ils attaquent un campement, font un massacre et repartent en laissant filer quelques survivants. Le but de la manœuvre est évident : pousser les indigènes à quitter la région.
La recherche du converti dans l'état-major pourrait être une affaire fort divertissante. Il y a quatre suspects, en plus de Prokes. Filatures, surveillance, fouilles et intox sont à l'ordre du jour. Le Transfert ne marche pas sur eux (Rt élevée autour de 90, due à la Volonté forte), en revanche il fonctionne sur la plupart de leurs subordonnés. En une semaine, les PJ devraient avoir la certitude de la complicité de Prokes.



CARACTERISTIQUES

Prokes

Commandant de la FRAG
I 16(8), D 18(9), V 16(8) M 12(6) E 10(5)
P 10(5), R 12(6), F 12(6), C 11(5), A 10(5)
Vie : 6/3/1, Init : 7
Combat :
mains nues Att : 5 Par : 4 Esq : 4 Prise : 5 Renv : 5
arme blanche 5 4 4
Arme :
sabre (feinte : 0) +2 +2 -3 CA5 CD4
Tir 9 (laser léger)
Rt : 92
Talents : Acrobatie 3, Dissimuler 4, Organiser 9, Psychologie 6, Remarquer détail 8, Connais. armement 7, Pièges 1, Piloter -1, Premiers soins 1, Sabotage 7, Serrures -2, Techniques survie 5, Transmissions 7.

Grenss

Ecosophe, observateur de l'AG
I 12(6), D 14(7), V 11(5), M 12(6), E 13(6)
P 12(6), R 10(5), F 11(5), C 14(7), A 14(7)
Vie : 6/3/2, Init : 6
Combat :
mains nues Att : 3 Par : 2 Esq : 3 Prise : 4 Renv : 3
arme blanche 3 2 3
Rt : 68
Tir 2
Talents : Acrobatie 2, Baratin 7, Débrouille 3, Dissimuler 3, Dialogue 7, Discrétion-Filature 3, Expliquer 6, Organiser 5, Psychologie 6, Remarquer détail 6, Vigilance 4, Administration 6, Biologie 2, Connais. armement 2, Construction 2, Géologie 6, Histoire 7, Milieu rural 6, Milieu sauvage 6, Piloter -1, Premiers soins 0, Techniques survie 2, Transmissions 2, Usages 6.

Karecien type

I 10(5), D 12(6), V 12(6), M 9(4), E 9(4)
P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 11(5), A 9(4)
Vie : 5/2/1, Init : 6
Combat :
mains nues Att : 3 Par : 3 Esq : 3 Prise : 2 Renv : 2
arme blanche 3 3 3
Rt : 62
Talents : Acrobatie 4, Baratin 1, Débrouille 3, Dissimuler 4, Dialogue 4, Discrétion-Filature 6, Marchander 1, Psychologie 1, Remarquer détail 6, Administration 2, Construction 2, Evaluer 5, Mécanique 2, Médecine 1, Milieu sauvage 2, Milieu urbain 4.

Karecien combattant

I 10(5), D 12(6), V 12(6), M 9(4), E 9(4)
P 12(6), R 12(6), F 10(5), C 11(5), A 9(4)
Vie : 5/2/1, Init : 6
Combat :
mains nues Att : 4 Par : 4 Esq : 3 Prise : 2 Renv : 2
arme blanche 5 5 4
Arme à distance : 3
Tir 6 (laser lourd, arbalète)
Rt : 62
Talents : Acrobatie 5, Baratin 1, Débrouille 4, Dissimuler 5, Dialogue 4, Discrétion-Filature 6, Psychologie 1, Remarquer détail 6, Administration 2, Construction 5, Mécanique 5, Médecine 1, Milieu sauvage 4, Milieu urbain 5.

Indigène de Heredia

I 10(5), D 13(6), V 13(6), M 11(5), E 14(7)
P 12(6), R 12(6), F 14(7), C 12(6), A 15(7)
Vie : 6/3/1, Init : 6
Combat :
mains nues Att : 6 Par : 6 Esq : 6 Prise : 7 Renv : 6
arme blanche 6 6 6
Arme :
casse-tête 7 7 4 CA3 CD2
Rt : 68
Talents : Acrobatie 7, Baratin 2, Comédie-Imiter 6, Débrouille 6, Dissimuler 6, Discrétion-Filature 6, Grimper 6, Manipulation 4, Nager 4, Pister 5, Psychologie 3, Remarquer détail 6, Vigilance 6, Animaux 4, Alchimie -2, Attelages -1, Construction -2, Equitation 6, Mécanismes 0, Milieu air-mer -1, Milieu rural 2, Milieu sauvage 8, Milieu urbain -2, Premiers soins 3, Sabotage -1, Techniques survie 6.

Autre sujet préoccupant, le mal rouge. Avec un peu de temps et un laboratoire, découvrir un remède toléré par la physiologie des indigènes est tout à fait possible. Et il y a sérieusement intérêt à y arriver vite : l'épidémie se propage à toute vitesse à travers le continent… C'est une tâche idéale pour un PJ orienté « scientifique » et peu intéressé par l'action physique.

Par ailleurs, il est possible, sachant que les envahisseurs viennent de Karec, de faire un saut à Norjane et de fouiller dans les archives de la Guilde, qui indiqueront un point de Transit sur cette planète. Malheureusement, il donne sur un désert vitrifié et radioactif (ce que le dossier ne précise pas, la dernière visite remontant à avant le drame). Il reste des survivants, du côté de l'équateur. S'ils viennent à l'apprendre, le sort de leur monde natal chagrinera beaucoup les gens du vaisseau. Mais cela aura pour seul effet de renforcer la popularité des Patriarches « qui avaient prévu le drame et nous ont mis en sûreté » (c'est du moins la version officielle).

Enfin, si vous avez envie de rajouter un facteur imprévisible supplémentaire, rien ne vous empêche de faire arriver par l'espace un petit groupe d'observateurs « neutres », issus par exemple d'une ONG style Médecins du monde…

Les mouvements de l'ennemi

Ni les colons, ni Prokes ne vont rester les bras croisés à attendre que les PJ mettent à mal leur opération. Ils veulent d'abord et avant tout gagner du temps et créer une situation de fait accompli : un continent vide d'indigènes et une colonie solidement implantée. Si occuper les Megas ne suffit pas, ils passeront à la vitesse supérieure. La gamme des « accidents » possibles est presque infinie. Citons en vrac le sabotage de leur véhicule, de leur combinaison spatiale en cas de sortie dans le vide, de leur médibloc s'ils vont seuls dans une région où sévit le mal rouge, et ainsi de suite… N'oubliez pas non plus qu'ils sont dans une zone de guerre. Les faire abattre par un petit commando d'envahisseurs à qui on aura communiqué leur itinéraire est chose facile. Il ne restera plus au colonel qu'à publier un communiqué déplorant « la mort d'un groupe d'observateurs civils ».

Autre solution : tenter de les convertir. Objectivement, les Kareciens n'ont aucune chance d'y parvenir, mais cela pourrait donner lieu à des séances de role-play amusantes (le fanatisme religieux est, curieusement, très facile à jouer et très drôle… autour d'une table). Si rien de tout cela ne suffit, envisagez l'enlèvement (suivi ou non d'un lavage de cerveau, discipline dans laquelle les Patriarches sont passés maîtres).

Prokes démasqué

En cas de confrontation directe, Prokes se bornera à faire remarquer que la liberté de conscience et de culte est garantie par l'AG, mais il sait qu'une fois découvert, il risque la cour martiale pour haute trahison. Sa sortie peut se faire, au choix, de différentes manières. Soit il se rend sans résister à son officier en second ; soit il tente de se suicider, par remords ou pour éviter le jugement ; soit, si la situation dégénère déjà en combats avec les Kareciens, il rejoint leurs rangs comme chef d'état-major, une façon de finir sur un baroud d'honneur.

Attribution des points de mission

3 points, si les Megas collectent et transmettent des informations sur les envahisseurs kareciens.
6 points, si ils démasquent Prokes.
8 points, si une fois leur mission accomplie, ils décident de rester sur Heredia pour accélérer le processus de paix.

Le nouveau commandant (Ezu, par exemple) appliquera dès la sortie de Prokes les consignes qu'il aurait dû suivre : renforcement du dispositif militaire, véritable blocus de la colonie karecienne, information sur la situation locale et consultation des services de l'AG… Il faudra plusieurs mois avant qu'il n'obtienne des résultats… D'autant que les Patriarches n'entendent pas se laisser faire si aisément. La prise d'otages parmi la population indigène, ou parmi les observateurs civils (les PJ, ou les membres de l'ONG mentionnée plus haut) est extrêmement probable, tout comme un chantage à l'arme atomique : « Si vous nous attaquez, sachez que nous avons miné la ville. Toutes nos réserves sauteront en même temps. Il y a de quoi provoquer un immense hiver nucléaire. Ce serait fatal à ces sauvages que vous voulez protéger. Réfléchissez-y avant de faire des sottises. »

Et pendant ce temps ?

Que peuvent faire les Megas ? Ils peuvent considérer que leur mission est accomplie : l'origine des envahisseurs est éclaircie et la FRAG fait de nouveau sa mission correctement. Mais ils peuvent aussi décider de rester encore un moment pour aider à un règlement pacifique. La tâche est colossale. Il faudra juguler l'épidémie parmi les indigènes, favoriser l'émergence d'une faction modérée parmi les colons, puis son arrivée au pouvoir sans trop de violence, et enfin négocier avec les Kareciens errants une paix raisonnable. Au bout du compte, on leur attribuera une planète vierge, aussitôt baptisée Nouvelle-Karec. Quant aux sociologues de l'AG, ils en ont pour des années à minimiser les dégâts culturels chez les indigènes… Mais d'ici là, vous pouvez tout à fait légitimement occuper cinq ou six séances de jeu. ■

Tristan Lhomme
illustration : Jérôme Lereculey

un scénario Casus Belli pour

JRTM



Le prix des larmes

Pour personnages moyennement expérimentés. L'aventure peut se situer à l'époque de la Grande Peste qui ravagea les Terres du Milieu, en 1636-1637. Cependant, elle s'adapte aisément à toute période du Troisième Age comportant une épidémie de moyenne ou de grande importance.

Autrefois

Au Premier Age, les Noldor quittèrent les terres de Valinor pour aller à la recherche des Silmarils, volés par Morgoth, le Noir Ennemi du Monde, celui dont le nom véritable n'est plus prononcé. Pour traverser les mers, les Noldor s'emparèrent de force des beaux navires d'Alqualondë en massacrant leurs frères elfes, les Teleri. De ce massacre fratricide vint la Malédiction de Mandos :

« (...) la colère des Valar s'étend de l'est à l'ouest sur la maison de Fëanor et elle touchera tous ceux qui les suivront. (...) Tout ce qui commence bien finira mal et la fin viendra des trahisons entre les frères et de la peur d'être trahi. Ils seront à jamais les Dépossédés. »



Parmi les Premiers-Nés, l'un des trois grands rois elfes, Elwë, qui fut surnommé plus tard Thingol, décida de rester dans les Terres du Milieu entouré de son peuple, les Teleri qui furent ensuite connus sous le nom de Sindar... Il constitua le royaume de Doriath dans la grande plaine de Beleriand, protégé par l'Anneau de Melian, la Maiar dont il avait fait son épouse.

Quelque temps après l'arrivée des Noldor sur les Terres du Milieu, Thingol apprit le massacre des Teleri. Il entra dans une profonde colère et interdit l'accès de son royaume aux Noldor, et défendit à ses sujets de parler leur langue, le quenya.

Cette décision pesa très lourd pour deux personnes. Les enfants de Finarfin, bien que noldor, avaient reçu la permission de se rendre en Doriath, du fait même de leur parenté avec le roi, mais tous les gens de leur peuple se voyaient maintenant exilés de l'Anneau de Melian. Or, au cours des années qui venaient de s'écouler, Alkaril des Noldor, puissant guerrier de la suite de Maedhros, tomba profondément amoureux d'Hiriel, elfe sindar suivante de Melian. Même chez les Premiers-Nés, la maladie faisait quelquefois des ravages, et les dons de guérisseuse d'Hiriel faisaient merveille pour guérir ou apaiser les derniers instants des malades.

Lors de la colère de Thingol, déchirée entre son amour pour Alkaril et son amour pour les bois de Doriath, Hiriel résolut cependant de suivre celui qu'elle aimait et de lui sacrifier tout son passé. Ils partirent dans le sud, non loin du pays d'Ossiriand.

Puis les humains firent leur apparition dans les Terres du Milieu. Leurs grandes familles prêtèrent hommage aux rois elfes, et combattirent Morgoth à leurs côtés. Cependant, tous les Noldor ne voyaient pas d'un bon œil l'arrivée de ces étrangers, beaucoup trop vulnérables à la corruption et aux manœuvres du Noir Ennemi. Alkaril était de ces derniers. Il haïssait les humains, d'autant plus que l'un d'entre eux avait réussi à gagner la main de Luthien Tinuviel, fille de Thingol, alors que les grands rois des Noldor se voyaient toujours refuser l'accès de Doriath.

Non loin de l'endroit où vivaient Alkaril et Hiriel, à l'écart du reste du monde, des gens du peuple d'Haleth à l'esprit aventureux vinrent établir une ville. Alkaril eut beau supplier son roi Maedhros de chasser ces importuns, rien n'y fit. Maedhros tentait à l'époque de forger une union avec les humains pour attaquer Angband. C'est alors qu'une épidémie de peste frappa la ville humaine. Hiriel, sensible et commandée par son devoir de guérisseuse, s'apprêtait à leur porter secours quand Alkaril intervint durement. Il voyait dans ce coup du sort le moyen idéal d'être débarrassé à jamais de ces encombrants voisins. Une violente dispute s'ensuivit entre les deux époux : Alkaril jura à son aimée qu'il la quitterait pour toujours si elle préférait s'occuper de cette vermine que de rester à ses côtés. N'écoutant que son cœur et n'osant croire à la dureté de son époux, Hiriel décida néanmoins d'aider les humains. Elle soulagea leurs maux, et guérit un grand nombre d'entre eux. Mais à son retour, Alkaril était parti, avec ses armes et ses montures pour rejoindre l'armée de Maedhros... Il périt peu de temps après lors de la bataille des Larmes innombrables, Nirnaeth Arnoediad.

Alkaril et Hiriel étaient maintenant séparés à jamais, l'orgueilleux guerrier condamné à errer dans les cavernes de Mandos jusqu'à ce qu'il obtienne le pardon des Valar, la douce guérisseuse demeurant sur les Terres du Milieu et rendant les humains responsables de son désespoir...



Minas Tirith

En cette période relativement calme du Troisième Age (tout du moins pour les opérations guerrières), la capitale du Gondor doit faire face à un autre fléau. La ville est gravement touchée par la peste. Les morts se comptent par centaines, les campagnes sont elles aussi frappées, d'autant plus durement que leurs ressources médicales sont plus maigres. Devant l'ampleur de la catastrophe, les autorités de Minas Tirith (le roi ou l'intendant selon l'époque où vous avez choisi de situer votre scénario) cherchent désespérément une solution.

Les personnages, qui doivent avoir acquis une certaine notoriété, se trouvaient dans la capitale du Gondor pour diverses raisons (commerce, repos bien gagné, visite amicale ou diplomatique, etc.) quand l'épidémie a éclaté. Comme de bien entendu, la quarantaine a été déclarée et nul ne peut sortir de la ville sans l'autorisation expresse du roi et du gouverneur des Maisons de guérison. La situation prend rapidement une

allure apocalyptique : début de famine, paranoïa extrême, pillage, morts qui s'entassent dans les rues, rixes et émeutes aux portes de la ville ou devant les entrepôts de vivres... La garde est rapidement débordée, d'autant plus que ses membres sont eux aussi touchés par la maladie. Insistez fortement sur l'horreur de la situation... Si les personnages demandent à quitter la ville, ils seront refoulés. De plus, toute tentative « d'évasion » sera découragée par des arbalétriers postés sur les remparts qui ont ordre de tirer sans sommation sur les fuyards. Pour sortir, une seule solution : se présenter aux Maisons de guérison. D'ailleurs, la réputation des personnages suffira peut-être à ce que l'on fasse appel à eux dans cette situation d'urgence. D'autres motivations peuvent même les encourager à se présenter spontanément : l'un de leurs proches est atteint de la peste, un simple souci humanitaire, plus prosaïquement l'appât du gain, ou même la peur d'avoir été contaminés et de bientôt développer la maladie (nul, à cette époque, ne connaît la période d'incubation réelle de la peste...).

Des recherches dans les archives de la grande bibliothèque de Minas Tirith, qui renferme certains manuscrits datant du Premier Age, ont permis à l'archiviste royal, après de nombreuses nuits blanches (la cohérence de ses explications s'en ressentira) de retrouver la trace d'une épidémie similaire. Bien que de moindres proportions, les symptômes décrits par les chroniqueurs de l'époque semblent en tous points identiques à ceux développés par les malades. La ville fut sauvée presque miraculeusement par l'intervention d'une jeune femme elfe (enfin, selon les critères humains, tous les elfes paraissent plus ou moins jeunes), une guérisseuse dont la bonté fut célébrée par tous. Dans les archives de Minas Tirith, on trouve même un poème écrit à la mémoire de la douce Hiriel...

Après une audience auprès des autorités de la ville, qui chargent les héros de retrouver cette personne si elle existe encore, nos personnages n'ont plus qu'à préparer leur expédition.

Cependant, leurs préparatifs ne se font pas sans difficulté. Des fuites ont eu lieu, et l'on sait que quelques personnes auront le droit de sortir de la ville. Des passagers clandestins risquent de profiter de l'occasion pour se joindre à leur petite troupe... Mais le danger le plus important provient d'un certain Lantar, un agitateur envoyé de Mordor pour envenimer la situation. Rien ne plairait plus à Sauron que de voir Minas Tirith s'effondrer de l'intérieur, sa population décimée. Lantar, non content de souiller les puits, d'entretenir la paranoïa en lançant les rumeurs les plus folles (grâce à son poste d'assistant aux Maisons de guérison), a appris la mission des personnages. Il fera de son mieux pour l'entraver : sabotage des chariots contenant matériel et vivres, empoisonnement des chevaux, vol des sauf-conduits permettant de sortir de la ville, et en ultime recours tentative d'assassinat... A vous de doser ces perturbations en fonction de la puissance de votre groupe et des nerfs de vos joueurs.

Finalement, après un examen minutieux de leurs papiers et bagages, les personnages quittent enfin ce lieu de cauchemar qu'est devenue Minas Tirith.

Une aiguille dans une botte de foin

Les personnages sont maintenant sortis de Minas Tirith mais ils ne savent pas où diriger leurs pas. Comment trouver une elfe du Premier Age, dont personne n'a plus jamais entendu parler depuis ?

L'une des meilleures solutions est de se renseigner auprès de son peuple. Si l'un des héros appartient à l'une des races elfiques, le problème peut être facilement résolu en se rendant en Lorien. Bien sûr, dame Galadriel ne leur accordera un entretien que si les aventuriers font preuve de courtoisie et de respect, et surtout s'ils font valoir l'importance de leur mission. En temps normal, les humains ne sont pas admis en Lothlorien. Si un elfe fait partie de l'expédition, il sera accueilli sans le moindre problème. Dans le cas contraire, la solution la plus logique est qu'un ambassadeur soit désigné par le groupe pour être reçu par la Dame de Lorien. Un nain serait le plus mauvais choix possible !

Galadriel, qui vécut longtemps en Doriath, connaissait très bien Hiriel avec qui elle s'était liée d'une profonde amitié. Elles avaient perdu contact après le départ d'Alkaril et de son épouse suite à l'interdit de Thingol, et surtout depuis les graves bouleversements géologiques de la fin du Premier Age. Cependant, Galadriel pense qu'Hiriel pourrait avoir trouvé refuge dans une vallée isolée des montagnes Blanches, à la source du fleuve Ringló. Il y a quelques siècles, un elfe sylvestre de Lorien, en mission de reconnaissance, avait été blessé par un ours dans les montagnes Blanches. Malgré le délire dû à la fièvre, il avait pu fixer dans sa mémoire quelques détails géographiques, et décrire vaguement l'endroit où vivait la dame elfe qui l'avait soigné. Dans sa description, Galadriel reconnut facilement Hiriel, mais respectant son désir d'isolement, ne chercha pas à en savoir plus. Malheureusement pour nos messagers, l'elfe en question a été tué lors d'une escarmouche avec des orcs il y a une centaine d'années.

Ces vagues indications permettront tout de même au groupe de trouver son chemin. Il leur suffira de suivre le cours du Ringló. Pour les aider à obtenir un entretien avec Hiriel, Galadriel leur remettra une bague, façonnée en Doriath par le joaillier du roi Thingol. Bien sûr, elle attend d'eux que le bijou lui revienne une fois leur mission accomplie.

Si la solution de la Lorien n'est pas envisageable, il est possible d'obtenir des renseignements de première qualité à Dol Amroth. Ce port a accueilli de nombreux navires elfes, et l'on murmure même que dans les veines de la noblesse de la ville coule un peu de sang eldar. Il existe une grande demeure, que l'on pourrait qualifier de « musée », où sont jalousement gardés des souvenirs datant de l'époque où les vaisseaux elfes abordaient à Dol Amroth. Au milieu de divers objets plus beaux les uns que les autres, et étroitement surveillés par des gardes revêches, une plaque d'ébène sculptée de fleurs et d'oiseaux porte l'inscription suivante, en sindarin :

« En souvenir de celle dont le cœur fut brisé
De la douce Hiriel qui refusa de quitter Endor
Depuis la tour du Ringló où tu caches ta douleur
Que ces fleurs d'ébène te rappelle la Doriath. »

Si aucun personnage ne sait parler le sindarin, il sera facile de trouver un interprète en ville, auprès des érudits du quartier universitaire... contre quelques monnaies sonnantes et trébuchantes, comme de bien entendu.

Si les personnages ne peuvent se rendre en Lorien ou ne pensent pas à se renseigner à Dol Amroth, ils peuvent toujours faire appel à la divination et à la magie. Mais ils perdront alors de nombreux jours, car il est très facile de s'égarer dans ces profondes vallées où nul ne pénètre jamais : quelle que soit la puissance de la divination, le lieu exact où réside Hiriel ne pourra pas être trouvé.

Un voyage mouvementé

Divers incidents vont émailler le voyage vers la source du Ringló. A vous de les doser en fonction de l'itinéraire emprunté (depuis Dol Amroth, la Lorien, Minas Tirith...). Néanmoins, vous pouvez toujours compter sur une attaque de brigands attirés par les richesses apparentes des aventuriers. Mais dans cette région atteinte par la maladie, il est fort probable que la traversée d'un village devienne fort problématique, ne serait-ce que par l'irruption d'une foule famélique qui voit dans les montures de leurs éventuels sauveurs un moyen de calmer la faim qui les tenaille.

Les seigneurs locaux seront loin d'être coopératifs, surtout si le groupe commet l'erreur de mentionner le fait qu'ils viennent de Minas Tirith... Une volée de carreaux d'arbalète ou de flèches risque fort d'être leur vision des lois de l'hospitalité en ces temps troublés.

Ne négligeons pas non plus les meutes de loups et la faune sauvage qui profitent toujours de l'affaiblissement des hommes pour réaffirmer leurs droits sur ce territoire.

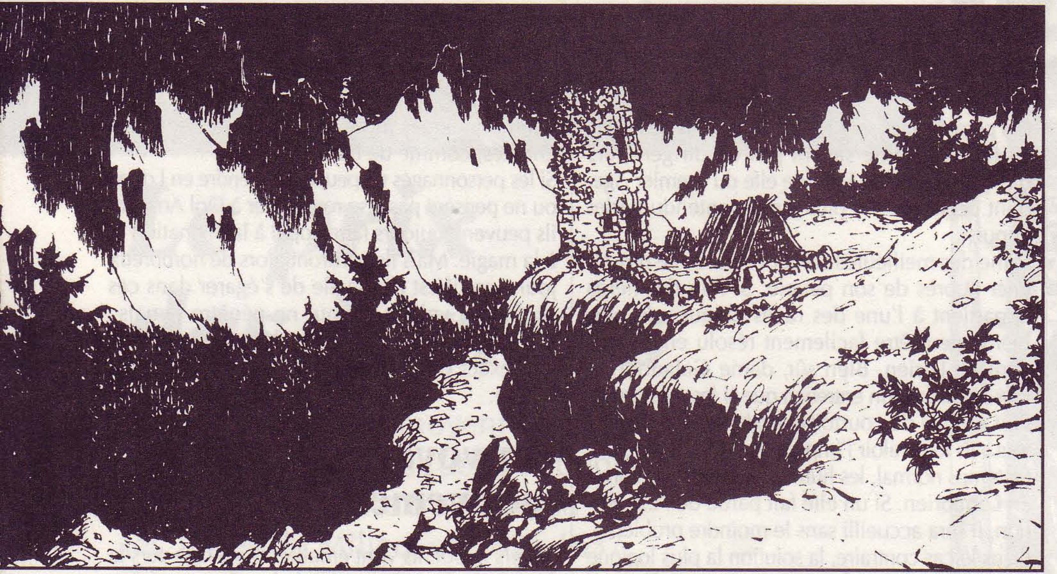
Au fur et à mesure de leur progression, les aventuriers remarqueront que les fermes se raréfient, que la nature devient de plus en plus sauvage et hostile. Les contreforts des montagnes font leur apparition, les nuits deviennent de plus en plus froides. Pour peu qu'un personnage ait négligé de prendre toutes les précautions nécessaires pour se garantir du froid (comme dormir en armure, par exemple), il risque de développer une bronchite dont les symptômes ressemblent fort à la forme pulmonaire de la peste noire, tout du moins pour des néophytes. Si le groupe compte un médecin dans ses rangs, il pourra rassurer tout le monde après un examen attentif. Sinon, le niveau de stress risque de monter...

La tour d'Hiriel

En arrivant à la source du Ringló, les messagers croiront être au bout de leurs peines... Hélas, ils risquent fort une profonde désillusion.

La tour où réside la guérisseuse est très simple, même austère. Une solide porte de chêne donne accès au rez-de-chaussée et quelques fenêtres s'ouvrent à l'étage. Cette porte peut bien sûr être forcée, mais l'accueil d'Hiriel ne s'en trouvera pas amélioré !

A leurs appels, à leurs suppliques, nulle réponse... Il semblerait au premier abord que la tour ▷



soit inhabitée. Cependant, à la tombée de la nuit, une lumière s'allume derrière les fenêtres, et lorsque les premières étoiles apparaissent, un chant d'une profonde mélancolie filtre à peine des épaisse murailles.
Hiriel vit en effet dans sa douleur, et s'est retirée du monde. Respectant la vie au-delà de tout, selon sa vocation de guérisseuse, elle n'a pu se résoudre au suicide et attend, l'âme meurtrie, la fuite du temps…
Pour obtenir une rencontre, plusieurs solutions : forcer la porte d'Hiriel (très mauvaise idée), tenter de l'émouvoir (en hurlant ses arguments, c'est fort difficile) ou prendre son mal en patience. Au bout de trois jours, elle se laissera fléchir… Présenter la bague de Galadriel aplanit toutes ses difficultés.



La rencontre est orageuse. Hiriel, qui fait porter aux humains tout le poids de sa souffrance, refuse catégoriquement d'intervenir. Elle a perdu l'être qu'elle aimait à cause d'une épidémie qui frappait une ville humaine : la similitude de la situation ne fait qu'aviver sa douleur et la rendre plus inflexible. Elle entend bien faire payer aux « Seconds-Nés » le prix de ses larmes. Néanmoins, Hiriel a un cœur d'or, et c'est la profondeur de sa douleur qui la rend injuste. Lui parler des enfants qui meurent, des gens qui souffrent, des malades condamnés provoquera une réaction… mais qu'elle maîtrisera, presque par orgueil, pour ne pas avoir à revenir sur sa position.
Il n'existe pas de solution idéale. La diplomatie des personnages peut porter tout de même ses fruits… ou alors, il est toujours possible de kidnapper Hiriel pour lui faire voir et comprendre réellement la souffrance des gens qu'elle refuse d'aider. Faites confiance à vos joueurs pour trouver une belle solution : s'ils peuvent vous émouvoir, Hiriel craquera… Néanmoins, cette négociation constitue l'épisode le plus difficile du scénario et doit mettre en scène toute une gamme de sentiments humains et d'émotions. Il n'y a pas de « méchant » à proprement parler que l'on doit vaincre à grands coups d'épée, mais une femme profondément blessée à qui il faut redonner l'envie d'aider son prochain.
Le voyage du retour se fait sans incident notable, à moins que vous ne teniez spécialement à compliquer la vie de vos personnages. Si Hiriel a été kidnappée, elle reste drapée dans sa dignité et un silence de glace. Elle ne tentera pas de s'échapper, résignée à son destin, espérant presque rejoindre les cavernes de Mandos…

Le retour à Minas Tirith

Dans la ville décimée par la peste, la situation a empiré, à la grande joie de Lantar. Celui-ci ne se fait aucun souci pour sa santé car il est immunisé contre la peste grâce à une bague qui lui a été confiée par un sbire de Sauron. Mais il attend avec anxiété le retour de l'expédition de sauvetage, et tient « à portée de main » toute une bande d'agitateurs prêts à provoquer une émeute à son signal. Lantar ne sait pas exactement ce que rapporteront les aventuriers : un remède, un médecin… De par sa position d'espion dans les Maisons de guérison, il sait toutefois que la mission des personnages était de retrouver une guérisseuse elfe. Un plan a alors commencé à germer dans sa tête…
Quand les guetteurs signalent l'arrivée d'un groupe de cavaliers, chose rare s'il en est depuis le début de la quarantaine, Lantar ameute ses troupes. Les rumeurs qu'il fait circuler depuis quelques jours prennent de plus en plus d'ampleur : ce sont les elfes qui ont provoqué la peste pour se débarrasser des humains et établir leurs royaumes sur les Terres du Milieu. Et il paraîtrait même qu'ils reviendraient ces jours-ci, en cachette, pour propager une nouvelle maladie…
Les héros entrent sans encombre à Minas Tirith, mais sous les regards hostiles d'une foule étrangement silencieuse. La peste a fait encore plus de ravages depuis le départ de l'expédition et l'état de la ville est indescriptible… Si Hiriel a été emmenée de force par les aventuriers, devant la souffrance qui s'étale sous ses yeux, devant les enfants amaigris qui gémissent dans les bras de leurs mères, elle fond en larmes et manque de tomber de cheval, écrasée par ces visions d'horreur. Le « prix des larmes » a maintenant un tout autre sens… La coopération d'Hiriel est maintenant assurée, si elle ne l'était pas déjà. Mais cet incident a eu pour effet de dévoiler son identité elfique, si les personnages avaient pensé à la dissimuler.
Les personnages ont à peine parcouru cinq cents mètres dans la ville que la foule commence à gronder. Puis à rugir. Un cri s'élance : « C'est la faute aux elfes ! Empoisonneurs ! Assassins ! » Puis une pierre fuse, suivie immédiatement d'une dizaine d'autres. Les héros se retrouvent face à une véritable émeute, où plusieurs centaines de personnes enragées, ravies de trouver un bouc émissaire, brûlent de les massacrer. La seule échappatoire qui leur reste, vu la disposition des défenses de Minas Tirith, est de se réfugier dans les Maisons de guérison. La citadelle est bien trop éloignée…
Il s'agit maintenant de mettre en scène une course-poursuite dans les ruelles de Minas Tirith, où les émeutiers sont toujours à quelques dizaines de mètres de distance, où les culs-de-sac abondent, ce qui oblige à escalader des murs branlants, où des groupes vociférants leur coupent le passage à un carrefour, où la seule issue est quelquefois un jardin privé qu'il faut traverser au milieu de la boue et des immondices… Vous pouvez vous en donner à cœur joie, c'est une scène à grand spectacle. Vous pouvez mettre en place quelques petits combats avec des émeutiers avancés… ou rattraper une situation qui tourne mal par l'arrivée opportune d'une patrouille. N'oubliez pas que les émeutiers sont affaiblis et peu entraînés au combat (mais qu'ils sont nombreux), et qu'Hiriel risque fort d'être un poids mort.

Les Maisons de guérison

L'arrivée aux Maisons de guérison se fait d'extrême justesse, les portes étant barrées quelques secondes avant l'arrivée de la foule.
Hiriel, fortement secouée par les événements, est très fatiguée et demande à se reposer avant de pouvoir faire quoi que ce soit pour aider les malades. De plus, elle aurait besoin d'un inventaire des médicaments disponibles.
Lantar, toujours infiltré sur place, réalise que la seule option qui lui reste est d'assas-



siner la guérisseuse elfe. Selon la protection mise en place par les personnages, il tentera diverses méthodes : tasse de thé empoisonné, coup de poignard, flèche partie d'une galerie. Quoi qu'il en soit, sa tentative d'assassinat échouera, mais Hiriel peut être blessée, voire gravement... Les soins que lui apporteront les guérisseurs humains ne feront qu'accroître son désir de les aider. Il ne reste plus qu'à démasquer et capturer Lantar qui cherchera alors désespérément à s'enfuir... dans une maison barricadée. Tout cela n'est plus qu'une question de temps.

Epilogue

Une fois Lantar arrêté, il ne reste plus qu'à le conduire devant les tribunaux du roi. Une justice « poétique » serait que la foule apprenne que Lantar est responsable de l'empoisonnement des puits et surtout qu'il est un agent de Sauron, et que lors de son transfert vers la citadelle, il soit lynché sans autre forme de procès, sort qu'il destinait à la pauvre Hiriel.

Quant à celle-ci, après une éventuelle convalescence, elle apporte tout son concours aux soigneurs des Maisons de guérison. Bien sûr, elle ne trouve pas de remède miracle, mais son intervention permet de sauver les personnes les moins atteintes et surtout d'arrêter l'épidémie en quelques semaines. Si vous désirez prolonger cette aventure, elle peut avoir besoin de certaines herbes rares, que les aventuriers se feront une joie d'aller chercher.

Quant à leur récompense, imaginez ce que peut être la reconnaissance d'une ville entière. N'en abusez pas trop, n'oubliez pas qu'une fois le danger passé, les gens sont souvent ingrats... ■

Anne Vétillard

illustration : Jérôme Lereculey

CARACTERISTIQUES

Hiriel
Guérisseuse niveau 15, PdC 90, pas d'armure, BD -30, listes de sortilèges au niveau 7 : Les lois du sang, Les soins des organes, Les purifications, Guérisons des muscles et des os.

Lantar
Niveau 6, PdC 80, armure de cuir, BD -20 ; ATT poignard +50, épée courte +40.

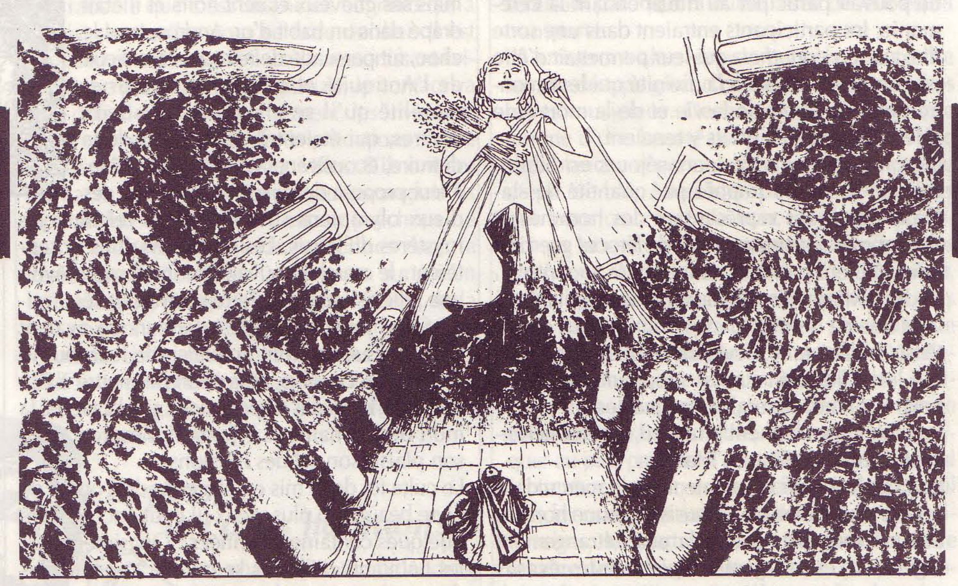
Emeutier
Niveau 1, PdC 20, pas d'armure, BD 0 ; ATT poing +10, pierre +20, bâton+10.

un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu

Les mystères d'Eleusis

Une aventure exotique pour 4 ou 5 Investigateurs assez expérimentés et qui sont prêts à faire d'importantes concessions.



Un voyage divin

Eté 1924. Vacances, colloque scientifique, voyage d'études pour un peintre, envie d'exotisme pour un rentier en mal de nouveautés, besoin de repos après une expérience éprouvante, parasitisme sans vergogne de la fortune d'un ami ; toutes les raisons sont bonnes pour que notre petit groupe d'Investigateurs se retrouve dans ce pays plein de promesses qu'est la Grèce.

Si vous voulez en profiter pour leur faire faire un peu de tourisme, ne vous en privez pas. Le premier guide touristique venu fera avantageusement l'affaire. Mais sachez qu'à cette époque les moyens de transport sont limités ainsi que l'hébergement. Pour ce qui est de la langue, l'anglais et le français permettent partout de communiquer de façon élémentaire mais suffisante. Faites en sorte qu'au milieu de leur séjour ils se retrouvent à Athènes. Grande ville peuplée, joyau culturel caractérisé autant par son Parthénon que par sa Plaka, vaste marché encombré d'échoppes bigarrées où le sens des affaires est une forme évoluée de survie.

L'un des Investigateurs pourra être historien avec des correspondants dans les pays étrangers, ou un aventurier qui sait s'assurer des soutiens internationaux. Toujours est-il qu'il rencontrera un ami (ce cher Papoulos) qui l'invitera, ainsi que ses compagnons, à passer la soirée chez lui en compagnie d'une dizaine d'autres convives. Loggia donnant sur un jardin qui en cette fin de journée torride dégage mille senteurs enivrantes, grillades savoureuses, petit vin résinet au goût subtil ; les vacances sont vraiment dignes des plaisirs olympiens. La conversation va bon train. Papoulos présentera son ami Investigateur comme étant féru de phénomènes occultes. Quelques réactions « polies » accueilleront cette présentation. Seul un petit bonhomme d'une cinquantaine d'années viendra le voir avec un air de conspirateur. « Je suis bien content de vous rencontrer », lui dira-t-il. « Cela fait quelques temps que je cherche une oreille complaisante à une histoire qui en a fait sourire plus d'un... »

Une page d'histoire ancienne

« ... Alors que je me rendais dans la région d'Eleusis pour effectuer quelques fouilles (je suis archéologue), je me suis arrêté dans le village du même nom suite à un incident technique survenu à mon automobile. Incident qui me força à rester trois jours sur place. Là, je retrouvai une vieille connaissance : le professeur Andros Milakopoulos, mon ancien maître en mythologie grecque. Il avait disparu alors que j'étais jeune homme et je le retrouvais dans ce petit village, alerte et en pleine forme. Il m'apprit, avec une décontraction désarmante, que dans ce village, le culte de Déméter avait été remis au goût du jour et plus particulièrement les mystères dédiés à la déesse. » ▷

Comme ça, à brûle-pourpoint, cela peut évoquer quelque chose à ceux qui ont étudier l'Histoire. Dans le panthéon grec Déméter était la déesse de l'agriculture, du grain, symbole par excellence de la vie. Elle présidait également au cycle des saisons. Quant aux mystères d'Eleusis, on en sait peu de chose. Toujours est-il qu'ils étaient liés à Déméter et qu'ils se pratiquaient une fois l'an. C'était la rencontre de l'ancienne génération et de la nouvelle. Ils sont demeurés secrets jusqu'à nos jours car ceux qui y participaient devaient garder le silence sur leur déroulement.

Pour votre information

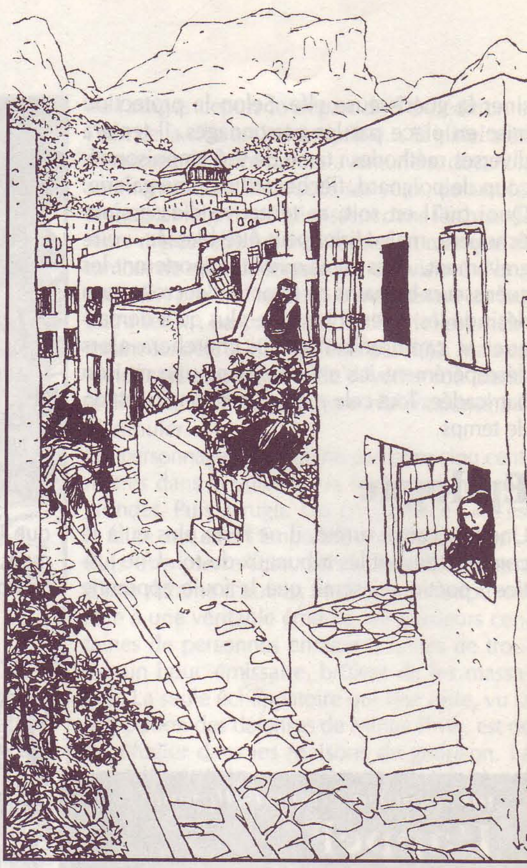
L'Investigateur le plus calé en Histoire, ou un passage dans une bibliothèque, permettra d'ajouter les informations suivantes : tout le monde pouvait participer au rite ; pendant la cérémonie, les participants entraient dans une sorte d'extase ou *époptheia* qui leur permettait d'être en contact direct avec la divinité qui leur montrait alors le cycle de la vie et de la mort et le rôle indispensable qu'ils y tenaient.
De plus, au cours de leurs séjours en bibliothèque, ils seront frappés par quantité de statuaires antiques représentant des hommes et des femmes à genoux devant de féroces guerriers qui semblent pourtant ne leur faire aucun mal. Ils découvriront ainsi la tradition du suppliant qui veut que ce dernier, dans l'humilité qui caractérise sa démarche, devienne intouchable. Celui qui levait la main sur un suppliant risquait la colère divine. Il serait bon que les Investigateurs s'en souviennent plus tard, lors de la rencontre avec les Grands Maîtres.
L'archéologue dira également avoir aperçu dans la cour d'une maison à Eleusis un jeune homme aux cheveux blancs et à la peau étrangement argentée. Les villageois seraient restés évasifs quant à tous ces faits étranges mais il aurait cependant réussi à soutirer des bribes d'informations : morts inexpliquées, bruits étranges, don des dieux. Puis, leur avouera-t-il, étouffé par un sentiment d'insécurité, il serait parti rapidement.
Les Investigateurs peuvent se renseigner sur Andros. Ils découvriront (à l'université, auprès de ses voisins, d'anciens amis) que c'était un brillant professeur de mythologie grecque avant qu'il ne s'adonne à l'hypnose. Cela a semblé lui gâter le caractère et les facultés mentales. Il est parti d'Athènes depuis maintenant quarante ans, après avoir liquidé toutes ses affaires. Depuis, personne n'a eu de ses nouvelles.

Toi seul, Gardien, peux savoir

Effectivement, le professeur Andros Milakopoulos, féru d'Histoire ancienne, de mythologie grecque mais aussi d'hypnose et d'autohypnose (personne n'est parfait) a remis au goût du jour le culte de Déméter. Une nuit où il se sentait en forme, cet érudit passionné s'est plongé dans un sommeil hypnotique profond. Il se retrouva alors transporté dans les Contrées du Rêve, plus précisément à Kadath, lieu associé au Plateau de Leng. Là, il rencontra, dans un palais de marbre qui ressemblait de façon troublante aux représentations de l'Olympe que s'étaient faites les Grecs, Zo-Kalar et Tamash, deux des cinq plus importants Grands Maîtres. Ces entités gouvernent les Contrées du Rêve terrestres, sous les auspices des Dieux extérieurs. Ils visitent souvent les régions peuplées d'humains mais restent en général peu préoccupés par le sort de ces derniers. Ils sont puissants, d'autant plus qu'ils sont mystérieusement les alliés des Dieux extérieurs... Pour plus de renseignements, n'hésitez pas à consulter le supplément *Les créatures des Contrées du Rêve*.
Le premier était un bel athlète aux cheveux blancs, à la peau légèrement argentée et aux yeux complètement noirs, en amande ; il était vêtu d'une toge violet sombre. Le second avait également les yeux en amande et la peau argentée, mais ses cheveux étaient noirs et il était drapé dans un habit d'or. Andros, sous le choc, fut persuadé de retrouver les dieux de l'Antiquité et c'est avec ferveur et humilité qu'il se prosterna. Les deux Maîtres, qui étaient à deux doigts de le détruire, écoutèrent cependant sa prière.
Il leur proposa de faire revivre le culte des dieux olympiens sur Terre et de relancer les mystères d'Eleusis. Les Grands Maîtres acceptèrent ; le marché pouvait être intéressant. Avoir une telle assise sur la Terre pouvait s'avérer utile. Si un jour les Dieux extérieurs en avaient besoin, ils se feraient un plaisir de leur fournir cette base. De plus, cela allait permettre à Zo-Kalar de faire des expériences sur la vie et la mort des humains et à Tamash d'exercer pour son plaisir son art des illusions.
Le culte fut donc mis en place. Andros obtint de vivre beaucoup plus vieux (il peut encore vivre quelques centaines d'années). Quasiment tous les habitants d'Eleusis se mirent à vénérer les dieux olympiens, les mystères reprirent, les Grands Maîtres et surtout Tamash y faisant intervenir une magnifique illusion de Déméter, la déesse aux épis de blé. Ils eurent également quelques rejetons. Puis les Dieux extérieurs finirent par s'intéresser à l'affaire. Cette ferveur nouvelle représente en effet un potentiel fabuleux, cette porte, involontairement ouverte par Andros, pouvait être « rentabilisée » par d'autres qui n'attendaient que cela. Alors qu'auparavant la situation était stable (les Grands Maîtres sont en général d'une neutralité parfaite), les choses se dégradèrent avec l'entrée en jeu d'une secte menée par un sorcier dévoué à Yog-Sothoth, qui se fait passer auprès des villageois pour un second envoyé de Déméter. Mais il a commencé, il y a quelques mois, à faire faire n'importe quoi à ses premiers sectateurs.
Tant et si bien que trois jours après l'arrivée des Investigateurs devrait avoir lieu l'invocation de Yog-Sothoth.

Eleusis, nous voilà

Les Investigateurs ne trouveront rien d'autre à Athènes, ce qui les mènera sans doute à se rendre à Eleusis. Aucun train n'y va mais ils peuvent louer une voiture bancale, sans parler du bus qui passe tous les deux jours. Bruyant,



rouillé, rempli dès les cent premiers mètres de poussière et chauffé à blanc, c'est un moyen de transport éprouvant. Mais cela ne dure qu'une petite heure (pour couvrir une vingtaine de kilomètres). Le seul problème, c'est qu'il s'arrête à trois kilomètres du village et qu'il s'avère impossible de faire faire un crochet au conducteur. Les gens de la région font mine d'ignorer l'existence d'Eleusis (Alésia, connais pas !). A force de patience (beaucoup), les Investigateurs pourront découvrir que cela est le fruit d'une terrible divergence... religieuse. Ils n'en apprendront pas plus.
Quand les personnages arrivent enfin à Eleusis, ils découvrent un minuscule village niché dans une petite vallée verdoyante (oui !) et fertile (re-oui !). Seule la route qui traverse « l'agglomération » est carrossable, partout ailleurs ce n'est que sentiers envahis de cailloux et chemins impraticables. C'est dire si la circulation est inexistante. Le silence est de plomb, tout comme le soleil. Seules quelques cigales parviennent à troubler cette chape de leur chant acidulé. Le vent, qui serait le seul à pouvoir apaiser la morsure de l'astre solaire, est chaud et étouffant. Pendant la journée les habitants restent à l'abri de leurs murs blancs mais l'arrivée d'étrangers saura faire s'ouvrir les volets...
Il y a dans le village un hôtel-bar-auberge qui pourra héberger les Investigateurs et les nourrir de délicieuses moussakas maison. Les Investigateurs seront rapidement frappés par la présence, entre les maisons en bon état, de bâtisses en ruine. Ce sont les habitations des villageois résolument orthodoxes qui ont préféré fuir.

Galerie de portraits

Andros Milakopoulos

Selon les dires de certains il devrait avoir une bonne centaine d'années et pourtant il ne parait

pas en avoir plus de cinquante. Il occupe une grande maison blanche un peu à l'écart du village, à proximité du temple qu'il a fait construire dès son arrivée. C'est l'officiant de la Religion retrouvée et le grand initiateur. Il est prêt à défendre sa foi avec douceur, et toute attitude agressive ou ironique sera très mal perçue. Si, au contraire, les Investigateurs font preuve de tact et de souplesse, Andros ne manquera pas de leur faire part de sa méfiance vis-à-vis de Milos. A noter qu'il possède un étonnant don d'empathie qui lui permet d'aller très, très loin dans l'âme des gens...



Le sorcier Milos

Il habite également un peu en dehors du village. C'est un homme froid et observateur. Il fera passer Andros pour un pauvre fou qui ne comprend plus grand-chose à la Vraie Religion (mais il restera évasif). Il abondera toujours dans le sens des Investigateurs si cela peut lui permettre de s'en débarrasser. Si les étrangers deviennent un peu trop gênants il fera tout pour les éliminer par l'entremise « musclée » de ses sectateurs puis par les pouvoirs des trois « demi-dieux » (voir Odyseus, Antheus et Oniros) et enfin par ses pouvoirs personnels.



Odyseus, Antheus et Oniros

Ces trois jeunes hommes qui semblent avoir une bonne vingtaine d'années sont les dignes rejetons, les deux premiers, de Zo-Kalar, et le troisième, de Tamash. Pour la population, ce sont des demi-dieux. Ils ont tous les trois la peau argentée et les yeux en amande. Ils sont grands et musclés, se déplacent avec grâce et parlent peu, ne délivrant que des sentences qui n'autorisent aucune objection. Sur la demande de leurs pères, ils se sont associés à Milos. Ils doivent le soutenir sans toutefois risquer la vie d'Andros et ils feront de leur possible. Ils n'ont que peu de libre arbitre, ce sont leurs pères qui décident pour eux.

Le maire-chef de police

« C'est un petit village calme ici. Pas d'ennui, pas d'ennui ; si vous avez compris cela vous serez les bienvenus, autrement vous pouvez repartir illico presto. » Voilà ce qu'il dira aux Investigateurs presque avant de leur dire bonjour. Il trouvera même moult occasions de le répéter, veillez-y. C'est un trouillard invétéré, toujours en sueur. C'est aussi le roi de « je ne prends pas parti pourvu que le calme soit maintenu ». Il sait très bien fermer les yeux. La vague de crimes le met dans tous ses états. Il préférerait trouver un pauvre gars sans défense à qui faire porter le chapeau plutôt que d'avoir à embêter Milos ou Andros.

Mattew Stanley, le bagnard anglais

Cela va faire maintenant vingt ans qu'il est là. On raconte que c'est un ancien bagnard qui a choisi de s'exiler pour se faire oublier. Il est grognon et taciturne. Si il y a un ressortissant britannique parmi les Investigateurs, le contact va être difficile à établir. Autrement, les Investigateurs n'entendront que des imprécations contre ses hérétiques de Andros et Milos. S'ils ont des contacts avec les services policiers anglais ils apprendront que Mattew est un psychopathe qui a tué une dizaine de personnes dans la région de Bristol. Mais la chaleur a sur lui un effet calmant, et depuis qu'il est en Grèce, il n'a tué personne malgré la superbe collection de couteaux de boucher qui trône dans sa cabane. S'ils savent le prendre, Mattew pourra aider les Investigateurs pour d'éventuelles actions « musclées ».

Et puis, il y a les habitants

Le charisme naturel d'Andros, la rencontre avec Déméter, les bienfaits que les villageois ont pu tirer de ce nouveau culte (la fertilité de la vallée) les ont amenés à embrasser cette religion. Cependant quelques orthodoxes purs et durs ne s'y sont pas résolus et ont préféré quitter le village (les maisons en ruine). Les gens de la région sont également au courant et opposés, ce qui explique leur ignorance feinte d'Eleusis.
Les villageois sont maintenant divisés en deux camps : celui d'Andros et celui de Milos. On sent d'ailleurs à Eleusis une tension permanente, les massacres des derniers temps n'arrangeant pas la situation. Les sectateurs d'Andros accusent ouvertement ceux de Milos qui se contentent de hausser les épaules.

Les mystères sans boule de gomme

Les Investigateurs peuvent souhaiter participer à l'initiation et Andros en sera ravi. C'est la seule façon de rencontrer Déméter, et donc les deux Grands Maîtres. Il faut cependant savoir que si l'initiation se fait sans que les Investigateurs aient la volonté de rencontrer Zo-Kalar et Tamash, ils ne les rencontreront effectivement pas.
La cérémonie commencera par un bain dans un mélange subtil et très odorant d'eau chaude, d'huile d'olive et d'ambre. Puis les personnages revêtiront une toge blanche, et pieds nus, accompagnés d'Andros et de quelques initiés, ils sortiront de la maison.
Ils entreront dans le temple au sol de marbre frais et seront installés dans une grande salle aux lumières tamisées. Au fond, un groupe de musiciens aux instruments aussi étranges que gracieux commenceront à jouer une mélodie aux accents émouvants comme un souvenir d'enfance qui crève subitement la surface de la mémoire. Une odeur d'encens un peu âcre montera alors qu'Andros leur parlera doucement dans la langue magique d'Homère. Les Investigateurs se sentiront partir sur la ouate rosée de leur esprit transporté.
Ils arriveront alors directement dans un autre temple de type grec, d'où seront absents Andros et les musiciens. Devant eux se tiendra une femme d'une beauté parfaite, drapée dans une toge blanche et portant entre ses bras une gerbe d'épis de blé. Aussi bien pour les spécialistes que pour ceux qui n'auront fait que l'apercevoir au hasard des recherches rapides effectuées à Athènes, il n'y a pas de doute, c'est Déméter. « Que la Grâce soit avec vous, initiés. Je vais vous montrer la vie, la mort et la place unique et fondamentale que vous y tenez. » Déferlement d'images, de sensations, agréables, difficiles, enthousiasmantes, le processus de vie se déroulera devant les initiés, ils se sentiront impliquer au plus profond d'eux-mêmes, c'est eux qui font naître l'enfant, éclore la fleur, lever le soleil tous les matins, ils sont le monde depuis des millénaires, la mort les emporte pour les faire renaître dans chaque être vivant. C'est une symphonie merveilleuse où chacun a la place fondamentale du soliste.
Puis retour à Eleusis. Au réveil, toujours dans le temple mais cette fois-ci en compagnie d'Andros, ils se sentiront merveilleusement bien, épanouis, réconfortés comme peut l'être un enfant aimé.

Beaucoup moins bucolique

Le lendemain matin de l'arrivée des personnages a lieu une découverte macabre.
Dans une caverne à un kilomètre du village, les villageois découvrent quatre enfants (de la région) égorgés et vidés de leur sang. Le lieu du sacrifice est recouvert d'étranges symboles suintant le mal, et le froid glacial qui y règne contraste violemment avec la chaleur extérieure. Le maire-policier va tout faire pour étouffer l'affaire mais il parvient à convaincre les villageois qu'il fera tout pour retrouver les coupables. Depuis quatre ou cinq mois, cela fait maintenant quinze personnes que l'on retrouve dans cet état.
Les réactions dans la population sont mitigées. Certains sont sincèrement horrifiés mais d'autres considèrent l'événement comme quelque cho- ▷

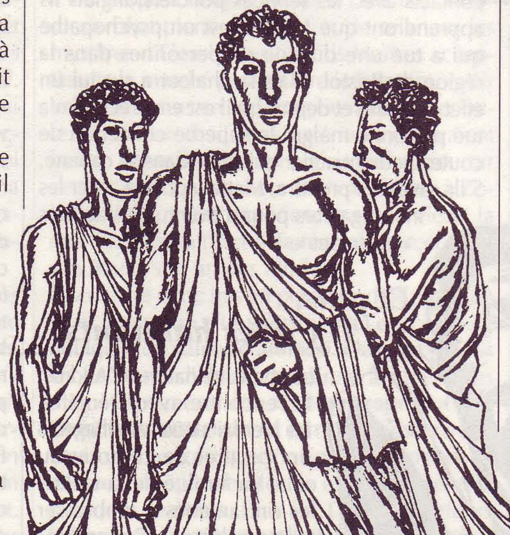
se d'anodin ou devrait-on dire de « normal ». Les Investigateurs remarquent même que l'un d'eux a un étrange sourire. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, on le leur désigne comme étant Milos.
Si les « touristes » étaient de sortie cette nuit-là, ils ont pu assister à la scène où effectivement Milos officiait, assisté d'une bonne vingtaine de villageois (sur la cinquantaine que compte le village). Il faut espérer que les Investigateurs aient été discrets, sinon il y a de fortes chances pour qu'ils soient conviés à « participer » au prochain sacrifice en tant que... victimes !

Et s'ils fouillaient chez les gens

Chez Andros, ils trouveront un journal où il raconte tout ce qui lui est advenu depuis sa « révélation » en état d'autohypnose profonde. C'est un très beau texte sincère et plein de foi. De plus il y a quelques passages concernant Milos qui ne sont pas tendres. Il le soupçonne de s'adonner à des pratiques perverties qui risquent de mettre en péril la communauté. Il note également le fait que les demi-dieux semblent du côté dudit Milos ainsi qu'une partie toujours croissante de la population. Pour fouiller sa maison il suffira d'attendre qu'il ne soit plus là ou qu'il dorme (il a le sommeil profond) ; il vit seul et ne développant aucune paranoïa, il ne se protège pas.
Par contre Milos, c'est une autre affaire. Outre deux acolytes musclés, il utilisera sa magie s'il est là pendant l'intrusion des étrangers... Toujours est-il que si les choses se passent bien, les Investigateurs pourront découvrir un calendrier avec une grosse croix sur la nuit du surlendemain, un exemplaire des *Fragments de Celaeno* (où ils pourront trouver la description des Grands Maîtres) et un cahier d'écolier parfaitement tenu. Y sont consignées en latin et grec ancien ses réflexions concernant la vie, le monde, l'avenir radieux que nous réservent les Vrais Dieux à leur arrivée et surtout à celle de son maître... C'est plein de bonnes intentions et d'un certain nombre de niaiseries que l'on ne s'attend pas à trouver sous la plume d'un grand sorcier. Les Investigateurs y apprennent également la date de l'invocation et que « les Grands Maîtres Zo-Kalar et Tamash ont conclu un accord magnifique avec les Dieux extérieurs ».

Bon, et maintenant...

Tuer Milos est loin d'être suffisant. Un autre viendra et reprendra le travail commencé. En effet, en fouillant chez lui, les Investigateurs ont également trouvé une correspondance touffue avec des homologues aux quatre coins du monde. Certains ont même exprimé leur projet de venir le rejoindre... Les vrais responsables sont ailleurs. En fait, Andros est le seul allié fiable des Investigateurs. A eux de le mettre de leur côté, de lui expliquer la situation. Il ne comprendra pas, surtout si on lui parle des Dieux extérieurs (il n'y connaît rien). Après quelques heures de discussion, il proposera d'aller rencontrer Déméter et peut-être les Maîtres pour leur parler. Mais il dit craindre le pire car ce ne sont pas des entités que l'on importune aisément.



Quand il faut y aller...

Que cela soit la première ou la deuxième séance, Andros est tendu, mais la musique porte les esprits et ils se retrouvent face à Déméter, toujours sans Andros. Si une majorité des visiteurs n'est jamais « venue », elle leur montre la vie (voir Les mystères sans boule de gomme). A la fin, comme ils restent, désireux qu'ils sont de rencontrer les Maîtres, elle leur demandera ce qui ne va pas. Si les Investigateurs commencent à aborder les problèmes qui les concernent (Milos donc), Zo-Kalar apparaît, furieux. Il hurle, ses yeux complètement noirs lancent des éclairs, c'est un véritable ouragan. Les Investigateurs doivent faire preuve d'une déférence totale, ne pas l'interrompre, mettre genoux à terre, en suppliant (c'est le bon moment pour penser aux statuaires de suppliants et à la tradition qui s'y réfère). Si les Investigateurs sont arrogants, les éclairs se regroupent en un seul qui va frapper le plus bruyant qui tombe, mort. Si cela ne les calme pas, Zo-Kalar continue ; il est intouchable et surpuissant. Andros sentant un problème fait revenir les Investigateurs. Ceux qui ont été blessés sont plongés dans une catatonie qui durera bien deux ou trois jours. Ils n'auront aucune blessure apparente ; quant à leur santé mentale, c'est autre chose...
Si le Maître n'est pas interrompu pendant sa colère, si l'humilité habite le cœur des Investigateurs et si ils se présentent en suppliants, Déméter reprendra sa forme de Tamash, deux grands fauteuils apparaîtront, les deux Maîtres s'assiéront et écouteront les suppliants avec un calme étonnant. Les Investigateurs auront la désagréable impression d'être des fourmis observées par des géants.
Si le discours est cohérent et explique bien l'emprise de Milos et ses forfaitures, si le respect transparaît dans toutes leurs paroles la réponse sera la suivante : « Décidément un rien vous agite, mortels. Nous avons ouvert la voie à Yog-Sothoth, comme à un ami. Ce qu'il fait ne nous regarde pas. Mais vous êtes venus, risquant plus que votre vie pour nous soumettre votre supplique. Andros a toujours été fidè-

CARACTERISTIQUES

Andros Milakopoulos

FOR 10 DEX 9 INT 16 CON 12 APP 12
POU 12 TAI 12 SAN 99 PdV 12
B/M aux dommages : aucun
Compétences : Anthropologie 60 %, Archéologie 60 %, Bibliothèque 75 %, Chanter 30 %, Eloquence 55 %, Histoire ancienne 98 % ; Lire/Ecrire grec ancien 99 %, latin 88 %, anglais 70 % ; Parler anglais 88 %, Psychologie 80 %.
Ne pas oublier son fabuleux don d'empathie.

Milos

FOR 12 DEX 8 INT 14 CON 14 APP 14
POU 15 TAI 14 SAN 0 PdV 14
B/M aux dommages : +1d4
Compétences : Astronomie 60 %, Baratin 80 %, Bibliothèque 80 %, Mythe 30 % ; Lire/Ecrire grec ancien 60 %, latin 50 %, anglais 75 % ; Parler anglais 70 %, Trouver objet caché 60 %.
Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Asservir une victime, Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire, Invulnérabilité, Flétrissement.

Mattew Stanley

FOR 14 DEX 9 INT 8 CON 14 APP 9
POU 8 TAI 14 SAN 60 PdV 14
B/M aux dommages : +1d4
Compétences : Conduire automobile 60 %, Discrétion 35 %, Suivre une piste 50 %.
Armes : Coup de poing 90 %, Couteau de boucher 99 %.

Les deux acolytes

FOR 14 DEX 10 INT 8 CON 14 APP 10
POU 8 TAI 12 SAN 50 PdV 13
B/M aux dommages : +1d4
Compétences : Discrétion 35 %, Suivre une piste 50 %.
Armes : Coup de poing 70 %, Coup de tête 40 %, Coup de pied 75 %, Fusil de chasse cal.20 55 %.

Le maire-chef de la police

FOR 9 DEX 8 INT 10 CON 12 APP 8
POU 8 TAI 10 SAN 99 PdV 11
B/M aux dommages : aucun
Compétences : Baratin 60 %, Conduire automobile 45 %, Droit 30 %, Suivre une piste 60 %.
Armes : Coup de poing 60 %, Coup de tête 20 %, Coup de pied 50 %, Revolver cal.32 45 %.

Odyseus, Antheus et Oniros

FOR 17 DEX 15 INT 15 CON 17 APP 16
POU 15 TAI 18 SAN 99 PdV 17
Ce sont des demi-dieux. Ils ne savent pas faire grand-chose si ce n'est impressionner les gens. Ils ont chacun un pouvoir « particulier ». Le premier utilise la télépathie, le deuxième la télékinésie (sans limite de poids) et le troisième peut créer des éclairs d'énergie destructeurs à partir d'une pierre rosâtre qui pend à son cou.

le et humble, honorez-le. Nous demanderons à Yog d'aller ailleurs, nous pouvons lui proposer d'autres ouvertures, il nous écoutera sans doute. Mais pour cela, il faudra que chacun de vous nous donne la chose à laquelle il tient le plus. Réfléchissez et revenez vite avec vos présents avant que nous changions d'avis. Allez. »
A ce moment-là, les Investigateurs se souviendront qu'Andros leur avait raconté qu'une femme du village avait fait une supplique à Déméter pour retrouver son enfant perdu. Cela lui avait été accordé mais elle avait dû leur sacrifier quelque chose d'important. Ce fut ni plus ni moins que sa fertilité. Les deux dieux sont très durs en affaires. Des Investigateurs qui ont tenté cette aventure avant vous ont laissé à titre d'exemple : son don artistique pour une poétesse et son nom pour un noble. Donner de l'argent est très mal vu…

De retour dans le temple d'Andros c'est à eux de jouer. Ils peuvent entendre parler d'autres crimes commis, mais surtout ils se font de plus en plus harceler par les gens de Milos (comme si il était au courant – ce qui est le cas –, les Grands Maîtres sont très joueurs). Il faut à tout prix que les Investigateurs protègent également Andros qui va être menacé, car sans lui le retour aux Grands Maîtres est impossible. Course contre la montre, stress, angoisse et paranoïa doivent présider au délicat choix du don.

Prologue

Au maître de jeu de décider si le cadeau est fait du fond du cœur, les Grands Maîtres ne sont, bien sûr, pas dupes. Si tout se passe bien, les Investigateurs retrouvent leur corps d'origine (qui, si ils s'étaient mal protégés pour la seconde cérémonie auraient pu être tués par Milos et ses amis), ce qui ne veut pas dire que tous les problèmes sont résolus.
Yog-Sothoth va en effet choisir d'autres portes (ce qui n'est qu'à moitié satisfaisant). Le sorcier et ses sectateurs vont être fous furieux. Milos, lié à son maître, perçoit effectivement que ce dernier s'en va vers d'autres horizons. Et il a comme l'impression que les étrangers qui mettaient leur nez partout y sont pour quelque chose. C'est le moment ou jamais, pour les Investigateurs, d'apprendre à courir…

Nathalie Achard
illustration : Jérôme Lereculey

un scénario Casus Belli pour
Shadowrun



Ce scénario est prévu pour un nombre quelconque de shadowrunners. Il est en effet conçu pour être résolu avec la tête plutôt qu'avec les muscles.

L'important, c'est de s'aimer !

Santa Barbara II : la mission

Il était une fois à Seattle deux corpos spécialisées dans l'armement. Ces deux entreprises familiales, Neemis et MacMiller, avaient su s'adapter au fil des années et profiter de l'explosion des ventes d'armes dans le monde pour devenir de taille raisonnable, sans toutefois atteindre les dimensions de vraies mégacorps. Ces deux respectables marchands de mort se faisaient également une guerre larvée, mais bien présente, depuis leur création respective et simultanée dans les années 10.
Depuis, en ces temps troublés où les gigantesques mégacorps règnent sans partage sur le monde des armes, Neemis et MacMiller ont beaucoup de mal à survivre, et encore plus à satisfaire leur ambition : entrer dans la cour des grandes. C'est pourquoi, en dépit de plus de deux générations de brouilles familiales et économiques, les deux corpos ennemies se sont rangées à la raison et ont décidé de s'unir afin d'être plus fortes. Cette fusion économique sera également familiale car elle sera scellée par un beau mariage. Lorsqu'en plus les deux futurs époux, tels de modernes Roméo et Juliette, s'aiment d'amour tendre, on se dit que ce scénario n'est vraiment pas fait pour un jeu cyberpunk mais conviendrait mieux à un épisode de *Santa Barbara*.
C'est compter sans la magie qui, telle des marines américains sur une plage du golfe Persique, vient gâcher tous les beaux projets, en plus de la baignade. Car Elizabeth Neemis, la fille unique de la famille Neemis et future épouse de Axly MacMiller, est depuis peu atteinte d'un mal aussi grave qu'incurable : la goblinisation. Il y a six mois, quelque temps après la signature de l'accord de mariage, elle a commencé à se transformer, révélant sa véritable nature : celle d'une trollesse.
L'horreur de la situation ne devait, ne pouvait pas, empêcher ce mariage désormais vital à plus d'un titre. Car entretemps Ares Macrotechnology avait lancé une OPA sur Neemis et MacMiller, afin de les absorber purement et simplement.
Les deux corpos, à court de liquidités, ne pouvaient résister à cet assaut légal qu'en fusionnant et en se revendant mutuellement leurs actions, créant ainsi des mouvements de capitaux fictifs empêchant Ares d'agir.
Les Neemis décidèrent donc de faire comme si de rien n'était et envoyèrent Elizabeth dans la clinique la plus privée de Seattle, avec ordre de l'isoler totalement, et ils engagèrent les plus grands chirurgiens pour qu'ils redonnent à la pauvre enfant une apparence humaine.

Dans le même temps, Ares engagea un shadowrunner pour intoxiquer subtilement le fils MacMiller, que ses extravagances et sa vie fantasque rendaient particulièrement vulnérable. Vuzz, le shadowrunner en question, réussit à rendre Axly accro aux BTL Chips, et pas n'importe lesquelles, des spéciales ultrapuissantes (fournies spécialement par Ares), de la mort électronique en bâton. Axly est rapidement devenu une loque humaine, incapable de penser et encore moins de se marier.

Face à ce problème, les MacMiller ont eux aussi réagi avec fermeté et discrétion : Axly a été purement et simplement envoyé dans une clinique privée pour y être sauvagement désintoxiqué. Malheureusement, Vuzz a réussi (grâce à l'appui d'Ares) à s'y faire engager comme infirmier et lorsqu'il est de garde la nuit il continue d'approvisionner son patient, au grand dam des médecins, une fois de plus confrontés durement à leur incompétence face à la vie et ses mystères.

Les deux familles se trouvèrent donc dans une espèce de statu quo délicat. Les fiancés étant officiellement, en voyage d'étude en Europe pour Elizabeth, et en stage new age de restructuration psychique pour Axly ; l'excuse des premiers permettant de faire passer celle des seconds, personne ne voulant avouer l'impossibilité du mariage, trop content d'ailleurs que l'autre ait aussi des problèmes et ne demande pas plus d'explications.

Les MacMiller, un peu plus débrouillards que les Neemis, décidèrent toutefois que, sans rien demander officiellement, ils pourraient quand même se renseigner pour savoir ce que cachait ce voyage d'étude en Europe. Balinor, un troll chaman fut donc engagé pour enquêter. C'était il y a un mois.



En bon professionnel, Balinor a rapidement découvert qu'Elizabeth était détenue à la clinique Bel-Air de Bellevue. Une petite visite musclée en astral, au cours de laquelle il tua le mage de l'établissement, lui permit de vérifier qu'elle était bien là, mais surtout lui appris grâce à son aura, qu'elle était une trollesse en puissance que les hommes essayaient de réhumaniser. Son sang de troll ne fit qu'un tour, et oubliant son honneur de shadowrunner, il décida que cette pauvre enfant ne pouvait pas être traitée de la sorte, il fallait que la nature accomplisse son œuvre et qu'elle assume sa vraie forme. Il rompit donc toutes relations avec les MacMiller et chercha à mettre au point un moyen de sortir Elizabeth de la clinique.

Ares, alerté par l'attaque de Balinor, mena sa petite enquête et découvrit qu'Elizabeth était traitée à Bel-Air pour on ne sait quels maux. Les Neemis eux, investirent des sommes colossales pour renforcer de manière drastique la sécurité de la clinique, empêchant ainsi quiconque d'apprendre quoi que ce soit.

Seattle, tout le monde descend

Au moment où nos valeureux et trépidants Shadowrunners entrent en scène, la situation est à la fois claire et confuse.

— Les Neemis protègent la clinique Bel-Air à outrance, afin d'empêcher que les MacMiller n'apprennent le sort d'Elizabeth et ne rompent le contrat de mariage. Ils cherchent à la cacher jusqu'à la cérémonie prévue dans cinq jours, et surtout à la rendre présentable durant ce court intervalle. Ils savent qu'Axly a des problèmes, mais ignorent lesquels. Ils sont prêts à faire le maximum pour que le mariage ait lieu, quitte à marier une trollesse avec une épave junkie, pour que les apparences soient sauves.

— Les MacMiller savent que les Neemis leur cachent quelque chose, de même qu'ils savent que les Neemis savent qu'ils mentent à propos d'Axly. Leur but est qu'Axly redevienne « mariable » le plus vite possible, ils veulent apprendre ce qui arrive à Elizabeth et retrouver Balinor.

— Ares compte mener à bien sa petite OPA, qui prend effet dans sept jours, tout en continuant à droguer le pauvre Axly.

Entrez dans la danse !

C'est donc dans cette ambiance si sympathique de paranoïa économico-magique que nos personnages sont appelés par leur contact habituel. Il les informe que MacMiller cherche des gens discrets et pleins de talent : en clair des gens comme eux. Il leur remet une puce qui contient toutes les informations tirées de la presse du cœur et économique et qui relatent avec force détail la fin de la guerre entre les deux familles et leur fusion qui sera effective avec le mariage d'Elizabeth et d'Axly dans cinq jours, contrant ainsi une OPA inamicale menée par Ares, OPA qui sera consommée dans sept jours. Si à cette date les deux sociétés n'ont pas fusionné, elles seront absorbées par Ares. Les articles parlent aussi du mystérieux voyage d'Elizabeth en Europe, voyage qui s'éternise depuis six mois, et du plongeon zen-new age d'Axly. Cela fait plusieurs mois qu'il n'est pas apparu à un événement mondain, et il n'est même plus présent aux soirées données par les MacMiller. Cette attitude est d'autant plus étonnante qu'Axly a la réputation d'être un bon vivant et d'adorer les soirées cybernético-stupéfiantes, comme l'affectionne la haute bourgeoisie de cette charmante ville.

Le contact explique alors de vive voix les détails un peu plus sensibles : il y a un mois, les MacMiller ont engagé un shadowrunner de haut niveau, Balinor, mais celui-ci n'a plus donné signe de vie depuis quinze jours. Les PJ sont donc chargés :

— de retrouver Elizabeth et d'apprendre ce qui lui est arrivé ;

— de faire de même avec Balinor, et si jamais il a laissé tomber les MacMiller, de s'assurer de manière ferme et définitive qu'il ne puisse plus recommencer ;

— de trouver pourquoi les médecins de la clinique Rosenberg n'arrivent pas, malgré tous leurs efforts, à désintoxiquer Axly. Les MacMiller soupçonnent une malédiction magique.

Tout cela pour la modique somme de 20 000 nuyens par personne, au plus tard avant l'OPA d'Ares et de préférence avant le mariage, s'il est toujours possible.

Les PJ ont intérêt à être très discrets, surtout en ce qui concerne le sort d'Axly, car à aucun moment la presse ou les Neemis ne doivent apprendre son état.

Le contact n'étant pas habilité à négocier, la discussion risque de ne pas s'éterniser. Si les personnages, pour on ne sait quelle raison, refusent ce travail, le contact est prêt à payer 5000 nuyens pour le dérangement et pour une amnésie totale concernant cette histoire.

En direct des bas fonds

Grâce à leurs superbes et obscurs contacts en tous genres, les PJ pourront apprendre quelques précieux renseignements qui sont regroupés ici à des fins pratiques et ne suivent donc pas un ordre chronologique. Les moyens exacts pour les obtenir sont laissés, pour des raisons de place, à la discrétion du maître de jeu, seul leur contenu est donné.

● **Axly MacMiller**. Ce jeune homme est un boute-en-train gâté pourri, ayant toujours croqué la vie par les deux bouts. Il suit depuis six mois l'enseignement du grand maître zen Tadashi Ikara, ce qui lui a fait le plus grand bien, paraît-il.

● **Clinique Bel-Air**. C'est le plus prestigieux bâtiment de santé de Seattle et même de la côte Ouest. Ses services sont à la mesure de ses honoraires : uniques. Toutes les stars et les plus grands des mégacorps y viennent pour se faire désintoxiquer ou soigner. La sécurité y est de haut niveau. Il y a une quinzaine de jours elle a été attaquée par un mage ou un chaman seul, et le mage de la clinique a péri au cours de l'attaque.

● **Balinor**. Ce sympathique troll, une des figures montantes parmi les shadowrunners de Seattle, est réputé pour être un chaman de très haut niveau et un shadowrunner tout aussi compétent bien que solitaire. Particulièrement prométahumain, il voue une haine sans bornes à l'Humanis Policlub et est soupçonné de militer activement dans un certain nombre de groupuscules terroristes antiségrégationnistes, dont le tristement célèbre Black Snow and the Seven Trolls. Ne donne plus signe de vie depuis une quinzaine de jours.

● **Black Snow and the Seven Trolls**. Ce groupuscule terroriste, inconnu il y a encore quatre mois, s'est propulsé en tête des semeurs de troubles en attaquant au lance-missile un bar réputé pro-Humanis, le *Florian Geyer*, à Seattle. On le dit proche des milieux shadowrunners et exclusivement composé de trolls, ce qui est assez inhabituel compte tenu de la neutralité proverbiale de ces individus.

● **Vuzz**. Avec la description que Tadashi (voir plus loin) a fait de Vuzz, les personnages n'ont aucun mal à identifier cet étrange individu. Il s'agit d'un shadowrunner de fort mauvaise réputation, plus pourri qu'un chef de service de chez Ares Macrotechnology. Ses activités sont bien sûr floues mais son point de chute habituel est facile à obtenir pour quelqu'un du milieu, il s'agit du *Beethoven's Bar*.

Restons calmes, soyons zen !

Tadashi Ikara, le grand maître zen, est un des gourous les plus en vue de la haute bourgeoisie de Seattle. Son enseignement de new age et de zen soft lui a attiré une clientèle aussi for-

tunée que mal dans sa peau, lui assurant ainsi un substantiel moyen de gagner sa vie. C'est un escroc, mais il joue particulièrement bien son rôle. Il reçoit très facilement dans son zen center à l'aspect très kitch. Il accepte de parler d'Axly mais sans rien dire d'autre que de longues phrases grotesques au vocabulaire incompréhensible à propos des bienfaits de sa méthode cosmo tellurique sur cette âme en détresse. Il sait qu'Axly est accro aux puces additives mais il refusera d'en parler par peur des représailles possibles de la part des MacMiller. Si les PJ disent travailler pour ces derniers ou montrent qu'ils sont au courant de l'état d'Axly, alors il en parlera presque librement. Il sait que c'est un certain Vuzz, qui suivait le même enseignement qu'Axly, qui lui a fourni la drogue. Tadashi n'a aucun fichier sur ses « clients » et en raison de la nature un peu spéciale de son commerce ne demande aucun papier et se fait régler en espèces.

Néanmoins, il peut décrire Vuzz comme un elfe grand et maigre, brun, avec de grands yeux sans pupille, entièrement rouges. Un être malsain d'après Tadashi, dont le karma est d'être réincarné en crapaud dans sa prochaine vie. Tous ces renseignements, Tadashi ne les donnera que si les personnages sont courtois avec lui, dans le cas contraire il les menacera de sa « puissante » magie et au pire leur lancera quelques sorts avant d'appeler les gardes du centre commercial.

Beethoven's Bar

Vuzz y vient tous les matins vers 9 heures, après son service à la clinique Rosenberg. C'est un habitué de la maison et il ne se cache pas, surtout depuis qu'il a trouvé un travail régulier et qu'il déclare à qui veut bien l'entendre qu'il s'est rangé des voitures. Il se montrera ouvert à toute personne désireuse de discuter un brin. Son numéro de shadowrunner repenti est bien au point et il parlera avec force détails et émotion de son nouveau travail à la clinique, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. Cette reconversion est d'après lui en grande partie due à ses séances chez Tadashi, qui lui ont soi-disant ouvert les yeux. Il admet avoir rencontré Axly mais niera avoir eu avec lui autre chose que de strictes relations de camaraderie zen.

Il cherchera à jouer au con et surtout à gagner du temps, quitte à mentir effrontément, et ce afin de prévenir Ares que des shadowrunners sont sur l'affaire. Si les PJ l'importunent de trop dans le *Beethoven's*, il hurlera et tous les habitués de la maison, dont un certain nombre de shadowrunners, interviendront.

Si malgré tout les personnages arrivent à le faire parler, ce qui demandera beaucoup de sang et de larmes, il avouera être infirmier de nuit dans la chambre d'Axly et lui brancher tous les soirs une puce additive biodégradable qui l'infecte avant de s'autodétruire en laissant un peu de poussière blanchâtre et les médecins perplexes. Si jamais Ares est prévenu que les PJ sont au courant du travail de Vuzz, ils enverront une solide équipe de shadowrunners pour les empêcher de répéter cela à des oreilles indiscrètes et surtout pour récupérer les puces que les personnages n'auront pas manqué de trouver sur Vuzz... Malaise certain.

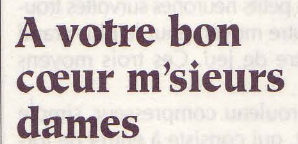
La clinique Rosenberg

L'accès à la clinique est plus que surveillé, mais travaillant pour les MacMiller, les PJ n'auront aucun mal à accéder à toutes les parties du complexe, pour les besoins de l'enquête.

Axly est dans une chambre ultra-protégée à laquelle seule une dizaine de personnes ont accès. Ce n'est plus qu'un légume, un parfait junkie collé au plafond dans un trip particulièrement prenant.

En fouillant dans les dossiers, les PJ constateront que toutes les personnes autorisées travaillent à la clinique depuis plus de dix ans et ont la confiance absolue de l'établissement. Un jet d'Ordinateur réussi (10) permet de remarquer qu'un des fichiers a été trafiqué. Il s'agit de celui de John MacClane, alias Vuzz.

Les personnages peuvent aussi, en réussissant un jet d'Intelligence (10), reconnaître, s'ils le voient, Vuzz en tant qu'ex-shadowrunner. Pour sa réaction, voir le chapitre précédent. Si les PJ restent en permanence auprès d'Axly, ils auront droit à un jet d'Intelligence (8) pour voir Vuzz placer des puces additives dans les jacks du patient. Ces puces sont ultrapuissantes car très concentrées, elles s'oxydent à l'air en moins d'une heure, ne laissant qu'une fine poussière blanchâtre indécelable.



A votre bon cœur m'sieurs dames

Localiser les Black Snow and the Seven Trolls est une entreprise de haute voltige. Ce groupuscule est composé, comme son nom ne l'indique pas, de quatre trolls et de trois orcs, tous shadowrunners, ayant décidé de mettre leurs talents au service de la lutte armée contre l'oppresseur humain impérialiste. Ils sont tous amis et ils travaillent régulièrement ensemble au gré des shadowruns. Leur cercle est très fermé et d'habitude ils n'acceptent personne de l'extérieur. Mais en ce moment ils recrutent du muscle dans les milieux métahumains ou prométahumains, afin de monter une attaque contre la clinique Bel-Air. Les PJ métahumains, surtout troll ou orc, risquent donc d'être contactés, surtout s'ils sont à la recherche du groupe. Thorwald, un ancien motard devenu contact, sert de recruteur pour cette opération. Le contrat est de 1000 nuyens pour





▷

une nuit de travail, et consiste à libérer une méta-humaine des mains d'ignobles bourreaux humains. C'est une somme ridicule, mais il s'agit plus de payer les munitions que d'offrir une véritable paye. Ce run est une opération « humanitaire ». Si les PJ semblent hésitants, Thorwald leur proposera une entrevue avec Balinor. Le troll les rencontrera dans le sous-sol d'un vieil immeuble des Redmonds Barrens, d'où il monte toute l'opération. Il essaiera de convaincre les personnages de la justesse de son action, par tous les moyens. S'il apprend qu'ils sont au service des MacMiller, il insistera très lourdement; dans le cas où les PJ se montreraient un peu trop promégacorps, cela risque de finir dans un bain de sang.

Si les personnages acceptent sa proposition, rendez-vous leur sera fixé pour la nuit précédant le mariage, dans un entrepôt désaffecté des Redmond Barrens. Là, tout le groupe, plus une dizaine de shadowrunners, un peu plus sensibles au sort du monde que la moyenne, se préparent tranquillement pour l'attaque.

La horde sauvage

Vu les multiples talents des membres du commando procédant à l'attaque, celle-ci réussira automatiquement, à moins que les PJ ne la fassent délibérément échouer, soit en prévenant les Neemis de la date et en donnant des détails significatifs, soit en la sabotant de l'intérieur. Toujours est-il qu'elle constituera un morceau d'anthologie du shadowrun. Le maître de jeu est invité à la rendre le plus épique possible, un commando de plus de dix trolls et orcs, avec Panther canon, miniguns, mages, chamans et toutes ces petites choses qui font la vie, ne peut – et ne doit – pas être traité comme un shadowrun normal. De plus, comme tous les membres du commando ne doivent pas être reconnus afin de ne pas se faire grillés dans le milieu shadowrunners, ils sont obligés de ne laisser aucun témoin. Et pour un shadowrunner, pas de témoin est synonyme d'Hiroshima.

La clinique Bel-Air

Situé dans un parc magnifique et privé, ce superbe bâtiment à l'architecture moderne est le temple de la médecine avec un grand M (pour Money). La clinique est accessible à quiconque peut payer les 100 000 nuyens nécessaires à l'ouverture d'un dossier, autant dire à très peu de monde, et le moindre petit soin y coûte le salaire de toute une vie d'ouvrier. Seuls les plus grands spécialistes exercent dans ce respectable établissement, soignant les maux de l'élite capitaliste et corporatiste du continent nord-américain. La sécurité y est plus que renforcée, surtout depuis que les Neemis y ont investi une fortune, mais seule l'aile où se trouve Elizabeth est vraiment protégée et encore, les récents aménagements ne sont pas tous très au point. Le nouveau système d'alarme est encore sujet à de nombreuses pannes en raison du manque d'habitude et de son installation trop hâtive, de plus les gardes engagés par les Neemis ne s'entendent pas du tout avec ceux de la clinique, ce qui provoque des frictions et donc de l'inefficacité. Cette forteresse est donc beaucoup moins blindée qu'il n'y



parait mais elle reste quand même très dangereuse.

L'aile abritant la chambre d'Elizabeth est totalement fermée, vivant dans l'autarcie la plus totale. Tout le personnel nécessaire à la bonne marche de cette partie de l'hôpital est logé sur place depuis quinze jours, dans les anciennes chambres des autres malades qui ont été transférés dans d'autres parties du bâtiment. Seuls les professeurs Gildon et Dafoe, les plus grands spécialistes médicaux, logent chez eux, sous bonne garde.

Pour apprendre ce qui se trame dans ladite aile, les PJ possèdent a priori trois solutions, mais gageons que leurs petits neurones survoltés trouveront bien un autre moyen pour le plus grand malheur du maître de jeu. Ces trois moyens sont :

— La technique rouleau compresseur, simple mais de bon goût, qui consiste à entrer de force et à aller voir ce qui se passe dans la chambre de la pauvre héritière Neemis. Des personnages intelligents peuvent essayer de coordonner leur attaque avec celle des Black Snow and the Seven Trolls, ce qui augmente considérablement leurs chances qui sont sinon assez proches du zéro absolu.

— Entrer dans la Matrix et pirater l'ordinateur de l'hôpital. Le problème est que le dossier d'Elizabeth a été transféré dans l'ordinateur des Neemis qui est sévèrement protégé. Néanmoins, comme les médecins ont besoin d'y accéder à n'importe quel moment du jour et de la nuit, se faire passer pour l'un d'eux est somme toute assez facile surtout si l'on a pris soin de leur demander gentiment leur code d'accès.

— Demander poliment aux docteurs Gildon et Dafoe. C'est encore le plus simple, ils ont beau être protégés, un accident de la circulation est si vite arrivé, et ils tiennent tellement à leur petite famille qui, elle, est mal protégée.

Dans tous les cas les PJ apprendront le triste destin d'Elizabeth. Elle est sous anesthésie depuis six mois et se fait opérer tous les deux ou trois jours, afin d'enlever ses excroissances trollesques et tous les petits détails si peu féminins. Devant le peu de résultat de cette méthode, les médecins ont mis au point une hormone très instable et certainement dangereuse qui ralentit les processus de goblinisation mais on ne sait pas à quel prix. Peu importe, le principal est que l'héritière soit prête pour le mariage, ce qui peut être le cas si les deux médecins ne sont pas dérangés et si Elizabeth est laissée à leur entière disposition.

NOTES TECHNIQUES
et renseignements essentiellement ludiques

Afin d'aider le maître de jeu à gérer ce scénario voici quelques indications pour les caractéristiques des personnages-non joueurs, pour reprendre l'expression consacrée. Ce ne sont que des indications et le maître de jeu devra adapter la puissance des PNJ à celle de ses Shadowrunners.

Vuzz. Hit Man elfe, avec Cyberoptics, Flares Compensator et Thermo-vision.

Balinor. Street Mage, option Fighter et Deciver.

Tadashi Ikara. Street Shaman.

Axly MacMiller. Mr Johnson.

Seven Trolls. Street Samouraïs.

Thorwald. Gang member.

Horde sauvage. Mercenary et catalogue des Street Samouraïs.

Garde de Bel-Air. Mercenary plus quelques anciens Former Wage Mage (mages corporatistes).

Gildon et Dafoe. Street Doc, remplacer Etiquette de la rue par Etiquette corpo.

The end ?

Comme tout maître de jeu l'aura compris à la lecture de ce scénario, il manque singulièrement de dirigisme voire d'événements auxquels les PJ sont obligatoirement liés. Rassurez-vous, c'est voulu. Il s'agit en fait d'une situation assez compliquée dans laquelle les personnages sont projetés et dont ils doivent se sortir. A eux de choisir qui ils vont servir. Vont-ils remplir leur contrat comme le voudrait le code de la profession ? Retourneront-ils leur veste ou participeront-ils à cet événement humanitaire et charitable à côté duquel Band-Aid ressemble à un bal musette de la Marne, à savoir l'attaque de la clinique Bel-Air ?

Rien n'est imposé, tout est proposé, aux maîtres de jeu et aux joueurs de disposer. Il est d'ailleurs tout à fait possible que vos Shadowrunners ne fassent rien. Cela se terminera alors par le kidnapping d'Elizabeth, l'annulation du mariage et l'absorption des deux pauvres corporations. La triste fin d'une tradition familiale.

Si jamais Elizabeth n'est pas enlevée par Balinor et si les PJ arrivent à empêcher Vuzz de droguer Axly au moins deux jours avant le mariage, ce dernier aura lieu, les Neemis engageant des mages pour lancer des sorts d'illusion afin de ne rien laisser paraître à la presse de l'horreur de la situation. Et le « pire » dans tout cela, c'est que Axly aimera autant Elizabeth, même devenue trollesse... C'est beau l'amour ! ■

Mathias Twardowski
illustration : Jérôme Lereculey



L'EMPIRE DES JEUX
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines
TOLKIEN
BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner paiement joint à CASUS BELLI - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
OUI
CKJC Je m'abonne à CASUS BELLI pour 2 ANS / 12 N° : 285 F au lieu de 420 F*
CKJB Je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 AN / 6 N° : 150F au lieu de 210F*
Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
RC PARIS B 572 134 773
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.
OFFRE RESERVEE A LA FRANCE METROPOLITAINE VALABLE JUSQU'AU 31/12/92
* Prix de vente au N°/Cochez la case de votre choix
CB 72
CASUS BELLI
1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines
70
juillet août 92
Un jeu de rôle complet
Le Petit Peuple
La licorne : mythe et réalité !
Dossier wargame
1860-1914
L'expansion coloniale

La tour de tous les dangers

Un mini scénario multigenre d'initiation

Lorsque l'on veut initier des amis au jeu de rôle, une fois les personnages prêts, il reste peu de temps pour une grande aventure. De plus, si vous leur en avez laissé choisir le thème, difficile d'avoir une histoire déjà prête pour chaque cas. Et puis, il s'agit surtout de leur faire découvrir ce type de jeu. Voici donc un scénario particulièrement simple et linéaire, afin qu'un meneur de jeu débutant puisse également s'en servir.

Tout commence dans une auberge

— **Médiéval-fantastique**. De passage dans une petite bourgade, les aventuriers apprennent à l'auberge, après force boisson, une légende locale. Un vieux magicien, célèbre pour son amour des plaisanteries et des énigmes logiques, a fait construire juste avant sa mort une tour, isolée dans la gorge d'une montagne. On murmure que de grandes richesses y demeurent mais que de tous les aventuriers qui y sont partis, aucun n'est revenu.
— **Horreur gothique**. L'auberge est écossaise ou irlandaise, la tour est celle d'un vieux manoir, le magicien un occultiste/spirite, la montagne une campagne reculée.
— **Cyberpunk**. L'auberge est un bar branché, la tour est un immeuble dans une ancienne zone industrielle, le magicien un roboticien un peu dérangé.
— **Space opera**. L'auberge est un relais spatial, la tour un astéroïde et le magicien un baroudeur excentrique.
— **Autres univers**. Reprenez toujours la trame vieil excentrique/repaire isolé.

L'approche

Vos aventuriers vont forcément vouloir se rendre compte par eux-mêmes. L'abord de la tour est défendu par une bande de gredins qui espèrent décourager les novices, ou bien voler les personnages plus tard, s'ils ressortent chargés de richesses. Cela peut donc être, en fonction de l'ambiance ou de l'époque, une troupe d'orques, des paysans matois et bourrus, des loubards vindicatifs ou des extraterrestres incompréhensibles. Ils partagent tous une même émotion : la peur de la tour, qui a déjà vu disparaître leurs meilleurs représentants.

La tour

1. Les premiers couloirs/pièces/corridors sont parsemés de chausse-trapes, de pièges en mauvais état, quasiment tous déclenchés, avec quelques cadavres. En prenant le minimum de précautions, on découvrira une dalle peu solide qui bascule sur un puits garni de pieux. Ajoutez quelques petits pièges si vous le désirez, ils doivent accentuer l'angoisse sans toutefois être vraiment dangereux.
2. Les deux gardiens. Il s'agit de guerriers en armure, l'un noir l'autre blanc, devant un couloir en Y, gardant chacun un passage. Chacun à son tour annonce : « Je dis toujours la vérité, l'autre ment toujours ! » Puis une voix sépulcrale indique : « Seul l'un de ces deux chemins mènera au trésor, vous ne pouvez poser qu'une question à l'un des gardiens. » C'est l'énigme classique ; si l'un des deux gardiens dit toujours la vérité et l'autre ment toujours, il suffit de demander à l'un des deux : « Demande à l'autre quel est le chemin du trésor. » Le chemin indiqué sera donc le mauvais. Seul petit problème : le magicien a prévu que les aventuriers seraient astucieux, et ses deux gardiens répondront de façon à tromper les personnages. Autre chose : ce sont des fantômes, qui ne peuvent se battre, mais ne peuvent être blessés. Derrière eux, le bon chemin mène à un escalier qui va au sommet de la tour par le mur extérieur ; l'autre à un piège mortel difficilement évitable (à vous de travailler un peu) mais classique (arbalètes à pression, mitrailleuses...).
— Autres univers. Les gardiens peuvent être des esprits ou des hologrammes.
3. Au sommet de la tour, une dalle ronde de 3 m de diamètre présente un pentacle en son centre. Si on marche dessus, la dalle tombe en chute libre. Trente mètres plus bas, elle pivote puis remonte. Sous elle, un puits garni de pieux. Par contre, lors de la chute, à 20 m en contrebas, on distingue l'entrée d'un petit couloir. Si les aventuriers ont pensé à amener du matériel, ils devraient trouver un moyen de s'en sortir.
— Autres univers. Utilisez l'antigravité, ou des mécanismes à la Jules Verne/Mystères de l'Ouest, le pentacle est remplacé par n'importe quel symbole approprié.
4. Au bout du petit couloir, une pièce minuscule contenant une armoire remplie de fioles étiquetées : guérison, amphétamines, force, antalgiques, panacée. Toutes contiennent des poisons ou des drogues létales diverses.
5. Une pièce en forme d'échiquier. En face de la porte, un coffre gros et lourd. Devant lui un imposant guerrier (robot de combat/zombie/droïde...) de couleur grise, fortement armé. Il a un pied sur une case blanche, un pied sur une case noire. À l'ouverture de la porte, une voix se fait entendre : « Lequel d'entre vous viendra me combattre ? » Quoi que l'on fasse, dès que l'on franchit trois cases, le guerrier s'avance et se met en position de combat. Si on l'attaque, il répond coup pour coup, et plus fort encore. Selon votre humeur, définissez-le comme un PNJ Fort ou bien comme un monstre quasi immortel. Si on ne l'attaque pas, il essaye par trois fois de se mettre en travers du chemin du personnage, renouvelant à chaque fois son avertissement, puis il le laisse passer.
— Autres univers. Le chevalier peut être remplacé par un monstre de Frankenstein, un droïde de combat, un assemblage cybernétique/génétique...



6. Le coffre n'est pas piégé. Il est vide. Une inscription est inscrite à l'intérieur du couvercle : « Le plus grand des trésors : une vie de sagesse ! »

Epilogue

Bon, ce scénario n'est pas vraiment subtil, et offre peu d'interactions avec des PNJ. Il est très court : une heure à deux heures de jeu au maximum. N'hésitez pas à rajouter des péripéties dans l'auberge et durant le voyage vers la tour si vous vous en sentez capable. Et puis après tout, qui pourrait croire que quelqu'un flécherait un trajet pour que des aventuriers puissent lui voler son trésor ?

Pierre Rosenthal

Vous avez offert Seigneurs de guerre à votre petit frère, mais vous vous laisseriez bien tenté par cette belle grosse boite. Avec quelques règles en plus pour pimenter la sauce, vous la trouverez à votre goût...



Seigneurs de guerre

Superproduction

Milton Bradley repousse toujours plus loin les limites de la quantité de matériel proposé dans ses jeux. Le dernier en date ne faillit pas à la règle et est particulièrement bien présenté. Le plateau de jeu est gigantesque (prévoyez de jouer sur la moquette ou sur une table de ping-pong car la table à manger ne suffira pas). Les plaques qui servent de pions font plus de 10 cm de large et les hexagones sur lesquels elles se déplacent sont à l'échelle. Chaque plaque accueille 5 fantassins ou 3 cavaliers, qui ne sont ni plus ni moins que des figurines en plastique de Citadel. On en dénombre plus de 150, et MB pousse même le vice jusqu'à inclure dans la boite une tour de 15 cm de haut en plastique dur ; autant dire que côté présentation et qualité du matériel Seigneurs de guerre est un succès.
Le thème du jeu est particulièrement commun puisque c'est l'empire du Vieux Monde (voir Warhammer RPG ou Battle) qui tente d'arrêter les hordes déferlantes des armées du Chaos.
Pour se défendre, l'Empire dispose d'infanterie, de cavalerie et d'un gros canon qui peut faire des ravages importants dans les rangs adverses. En face, on trouve des orcs, des goblins, des hommes-bêtes et des guerriers du chaos. L'équivalent maléfique du canon impérial est représenté par un ogre qui, tout seul sur sa plaque, est à même de détruire nombre d'unités ennemies.

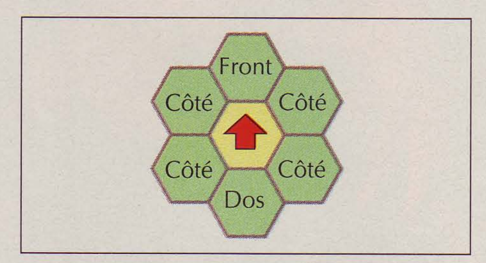
Trop simple ?

Côté simulation on est proche du zéro absolu, mais il est vrai qu'il s'agit d'un jeu de société s'adressant à un public assez jeune. Pourtant, ce n'est pas le système de cartes qui indique au fil du jeu qui se déplace et qui attaque qui soit en cause – c'est même un bon moyen pour que personne ne s'ennuie –, mais bien les règles de combat qui limitent un jeu absolument superbe à un 421 de luxe.
Jugez plutôt.
Lorsqu'une unité est désignée par une carte (tirée aléatoirement), elle peut se déplacer mais aussi attaquer sans que l'adversaire en question puisse répliquer. On comprend mal pourquoi les hordes d'orcs et de goblins se laissent tailler en pièces par les cavaliers de l'Empire sans broncher (ils peuvent juste jeter leurs dés de combat pour tenter de réduire les pertes subies). Dans le même ordre d'idée, les pions ne possèdent pas de *facing* (terme utilisé dans les wargames avec figurines et qui signifie qu'une unité possède un avant (par lequel elle peut attaquer), un côté par lequel elle ne peut que se défendre, et un dos par où elle subit de graves malus en cas d'attaque), alors que c'est le concept le plus intéressant des combats d'armées... Nul encerclement ou attaque de flanc ne peut venir augmenter l'intérêt du jeu et c'est bien dommage.
Plutôt que de continuer à me lamenter sur le sort des pauvres acheteurs qui, éblouis par la profusion et la qualité du matériel, et l'intérêt du précédent jeu de la gamme (j'ai nommé l'excellent Space Crusade), ont craqué, voici quelques règles pour corser les choses. Autant vous dire que ces règles sont bien sûr optionnelles et que je vous conseille de les améliorer à votre convenance.

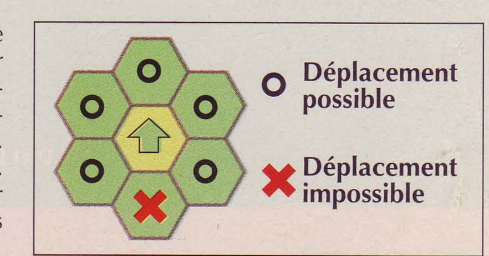
Pour une pincée de sel en plus

Placement dans un hexagone

Chaque pion (même l'ogre) est positionné parallèlement à l'un des côtés de l'hexagone où il est placé. Ce côté est considéré comme étant son Front. Le côté opposé est considéré comme étant son Dos et les quatre côtés restant sont considérés comme ses Côtés (voir ci-dessous).



Lorsqu'il se déplace, un pion peut pénétrer dans une case qui se trouve adjacente à son Front ou à un de ses Côtés (voir ci-dessous). Une fois le déplacement terminé (et seulement à ce mo-



ment) le pion peut être pivoté pour que son Front soit en face de n'importe quel autre côté de l'hexagone.

Effet du placement

Une unité ne peut attaquer qu'un pion situé dans l'hexagone adjacent à son Front et subit des malus s'il est attaqué à partir de la case adjacente à son Dos. Attaqué sur le côté, le pion peut se défendre mais avec un nombre de dés diminué.

Combat

La grosse différence entre la règle de base et celle que je propose est qu'une unité attaquée par l'avant ou sur le côté peut se défendre, causer des dommages et même détruire l'unité qui est en train d'être déplacée. L'avantage des cartes est donc considérablement réduit et leur aspect aléatoire diminué d'autant.
Attaquée de face, une unité subit un point de dommage par crâne obtenu par l'adversaire et cause un point de dommage à l'adversaire par crâne obtenu par son propre jet. Les boucliers tirés avec ce même jet de dé servent à diminuer les dommages que l'unité adverse vient de lui faire subir.
Exemple. Une unité (appelée A) jette 3 dés et obtient 1 crâne et 2 boucliers. L'autre (appelée B) jette 4 dés et obtient 4 crânes. L'unité A perd donc 2 points de vie (4 crânes moins 2 boucliers). L'unité B perd 1 point de vie (1 crâne et aucun bouclier tiré).

Fiche technique

Wargame simple avec figurines édité en français par MB, créé par Games Workshop.

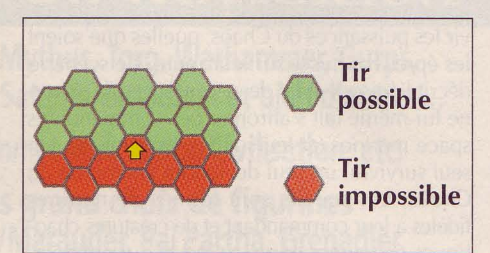
Matériel : Figurines en plastique.
L'armée impériale : 3 chevaliers lords avec montures, 9 chevaliers impériaux avec montures, 15 hommes d'armes, 10 archers, 5 arbalétriers, 1 canon avec 2 artilleurs.
Les forces du Chaos : 3 champions du Chaos, 10 guerriers du Chaos, 10 archers, 10 orcs, 10 goblins, 6 monteurs de loup avec montures, 10 hommes-bêtes, 1 guerrier ogre.
25 socles pour unités, 1 tapis de jeu de 137x 153 cm, 1 tour, 4 haies, 4 hexagones de terrain, 1 feuille d'autocollants, 65 cartes, 6 dés, 100 jetons.

Prix indicatif : 400 F.

Attaquée par un de ses côtés, une unité peut se défendre comme ci-dessus (et donc causer des pertes à l'adversaire) mais jette 2 dés de moins que son potentiel normal (une unité qui possède un potentiel de base d'1 ou 2 dés n'en jette aucun).
Attaquée de dos, une unité peut se défendre comme ci-dessus mais on ne prendra pas en compte les crânes obtenus (elle ne peut donc pas causer de dommages à l'adversaire) et jette 2 dés de moins que son potentiel normal (une unité qui possède un potentiel de base d'1 ou 2 dés n'en jette aucun).
Un joueur qui souhaitera donc éliminer plus rapidement son adversaire devra tout faire pour attaquer son adversaire dans le dos ou sur le côté. Sachant que son adversaire fera de même, les options tactiques et les retournements de situation n'en seront que plus surprenants et fréquents.

Cas des armes à distance

Les archers, les arbalétriers et le canon peuvent tirer sur toute cible située dans un angle de 180° (voir ci-dessous). L'adversaire pourra se



défendre normalement (sans jeter 2 dés de moins en cas d'attaque de côté ou de dos) mais ne causera aucun point de dommage à l'unité qui tire, même au contact. En effet, ces unités répugnent à utiliser des armes de contact et se contentent d'harceler leurs adversaires avec leurs flèches, leurs boulets ou leurs carreaux.
Attaqués au corps à corps par une unité adverse, les archers, arbalétriers et le canon se défendent comme expliqué plus haut (c'est le seul cas où ils utilisent leurs armes de contact).

Croc

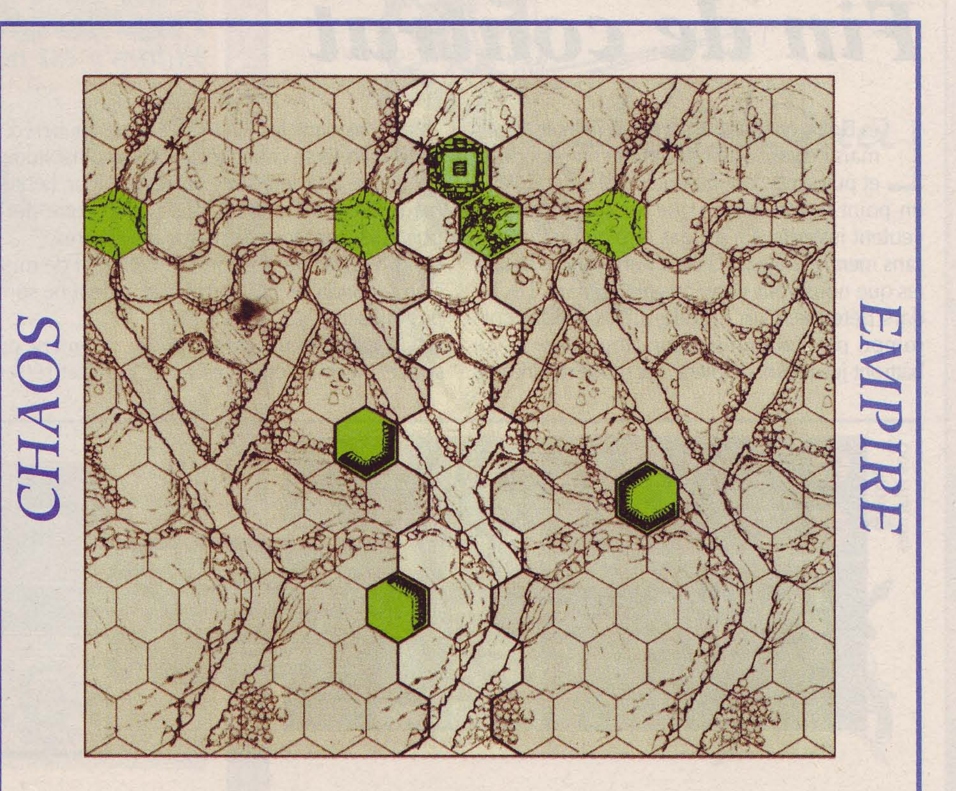
Un scénario pour Seigneurs de guerre

La bataille de Nuln

Pour 2 joueurs

Les armées chaotiques se sont enfoncées profondément dans les lignes de défense de l'Empire et détruisent tout sur leur passage. Une unité d'élite impériale est envoyée pour couper la route à l'ennemi. Une avant-garde chaotique rencontre cette petite armée tout près de la ville de Nuln. Le combat sera violent puisque chaque armée doit prendre position aux endroits stratégiques du champ de bataille.
Préparez le champ de bataille selon les instructions figurant sur le plan ci-contre mais ne placez pas les unités sur le plateau.
La première fois qu'une carte est tirée et donc qu'une ou plusieurs unités doivent être déplacées, le joueur aura simplement le droit de placer la ou les unités dans sa zone de déploiement. Cette zone est la série d'hexagones qui borde son côté (indiqué sur le plan). Note : les demi-hexagones sont parfaitement utilisables. Une fois placée sur le jeu de cette façon, l'unité ne pourra ni combattre ni se déplacer d'une case supplémentaire (dans le cas des loups) durant ce tour.
Le jeu s'arrête dès qu'une armée est en possession d'hexagones totalisant 10 points (ou plus). Le but n'est donc pas d'éliminer les troupes adverses coûte que coûte mais bien de se placer le plus stratégiquement possible. Les points accordés par les différents hexagones sont les suivants :

Tour :	5 pts (une fois détruite, elle ne vaut plus que 2 points)
Tranchée :	1pt
Gué :	2pts



Dans l'œil d'Horus

Pour 2 ou 3 joueurs. Ce scénario peut être joué avec la boite de base.

Lorsqu'Horus, possédé par une créature du warp, décida de se rebeller contre l'Empire, de nombreux chapitres de space marines se rendirent aux confins de la galaxie connue pour se mêler aux armées du Chaos qui y étaient toujours présentes. Ces marines voulaient ainsi prouver qu'ils étaient dignes de servir les puissances du Chaos, quelles que soient les épreuves mises sur leur route. Ce scénario décrit l'épisode final de ces épreuves, où Khorne lui-même fait s'affronter des commandants space marines (et leurs alliés chaotiques). Un seul survivra, un seul deviendra champion du Chaos. Les squads sont formés de marines fidèles à leur commandant et de créatures chaotiques épargnées par le squad et qui ont décidé de suivre ce personnage particulièrement puissant et charismatique.

● Il n'y a pas de mission principale ni de mission secondaire. Les cartes Evénement ne sont pas utilisées de la même façon que d'habitude.

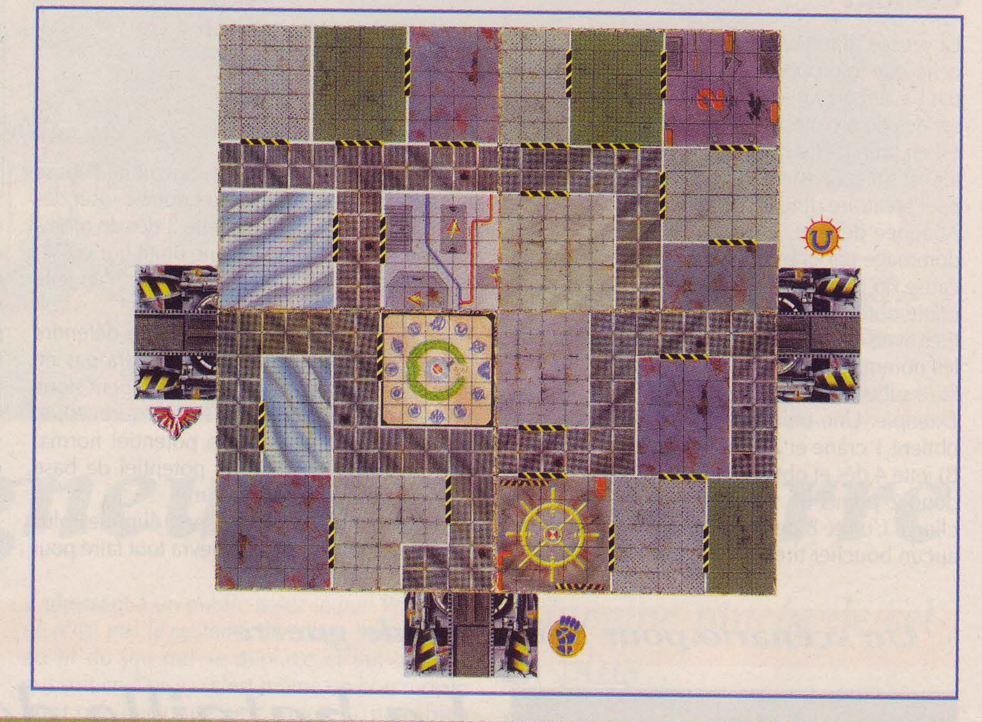
● Chaque commandant space marine (et donc chaque joueur) a sous ses ordres un squad complet de 5 hommes (équipé comme pour un scénario normal) ainsi que des créatures chaotiques (au choix) ne totalisant pas plus de 20 points de victoire (pour connaître la valeur des figurines, il suffit de consulter les pions correspondants).

Il n'y a pas de joueurs du Chaos et chaque joueur tire, avant de commencer, 3 cartes Evénement. Il pourra les jouer quand il le voudra et sera toujours considéré comme le bénéficiaire (si c'est une carte prochaos, il sera considéré comme un être chaotique, si c'est une carte promarine, il sera considéré comme un joueur Marine).

Le jeu s'arrête dès que deux des trois commandants marines sont morts, le vainqueur étant celui qui reste. Dans une partie à deux joueurs, c'est le premier commandant mort qui marque la fin du jeu.

Note. Les troupes qui ne peuvent être placées sur les pinces d'arrimage au premier tour arrivent au tour suivant par le même endroit. Les commandants marines doivent sortir des pinces dès leur premier tour de jeu et, s'ils y retournent, sont considérés comme éliminés (Khorne n'aime pas les lâches).

Croc



Fin de contrat

Pour 2 joueurs. L'extension « L'attaque des Eldars » est nécessaire pour jouer ce scénario.

Les Eldars combattent principalement le Chaos mais ce sont aussi des mercenaires fidèles et puissants. Lorsqu'une unité eldar défend un point ou un édifice que les space marines veulent investir, il n'est pas rare qu'un combat sans merci s'engage. C'est à l'une de ces batailles que nous vous convions maintenant. Les Eldars défendent un monde-ruche estimé corrompu par l'administration impériale. Ils se battront jusqu'aux derniers. Les space marines ne voient pas dans les Eldars des ennemis héréditaires mais ils se contentent, comme d'habitude, de suivre à la lettre les ordres de leur lieutenant. De tels combats, aussi idiots que destructeurs, sont tout de même assez rares.

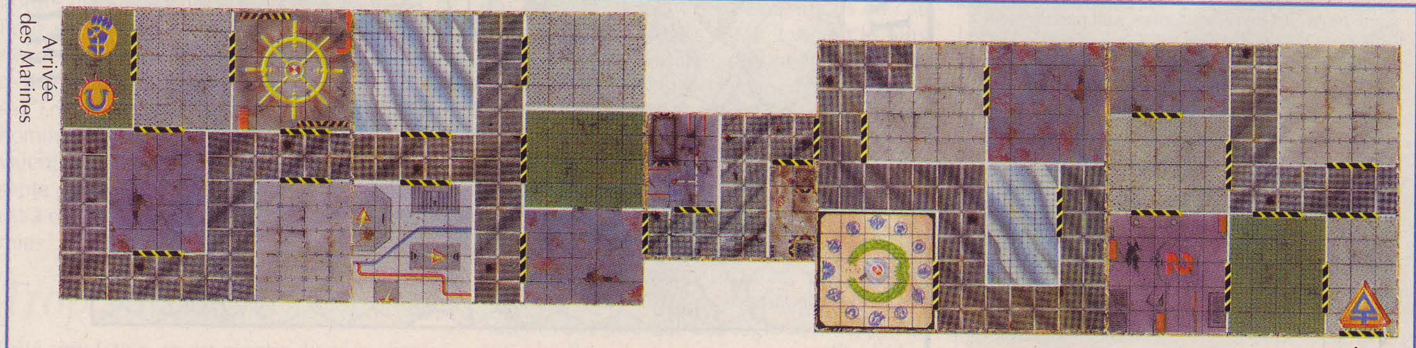
● Il n'y a pas de mission principale ni de mission secondaire. Les cartes Evénement ne sont pas utilisées.

● Un des joueurs dirige le détachement de space marines envoyés pour combattre les Eldars, il équipe 2 squads entiers (au choix) comme pour une mission normale.

L'autre joueur incarne l'exarque mercenaire, il équipe comme bon lui semble (aucune limitation de matériel lourd) son personnage et ses 9 hommes de troupe.

Le gagnant est celui qui possède encore au moins un pion sur le plateau lorsque tous ses adversaires sont éliminés.

Croc



Arrivée des Eldars 

Pauvre France

Populaires et extrêmement répandus aux USA (plusieurs dizaines de milliers de joueurs) et en Angleterre (plusieurs milliers de joueurs), les jeux par correspondance font dans le PLUF[1] figure de parents pauvres, avec seulement quelques centaines de participants. Pour y remédier voici Quest, un des jeux d'origine anglaise les plus récents (quatre ans d'existence), déjà distribué aux USA, en Australie, et bientôt en Belgique (en anglais seulement)[2]. En Angleterre, environ six mille joueurs y sont inscrits, avec souvent deux équipes de personnages sur le terrain.

To be or not to be rôle ?

Quest ne s'éloigne pas des grands classiques et propose un univers médiéval-fantastique, avec de la magie, des classes et des races de personnage, des villes et des terres sauvages, des donjons, des trésors et un panthéon pour surveiller le tout. Votre but est bien sûr de survivre et d'acquérir du pouvoir et des connaissances dans ce monde parfois brutal.
Ceux qui connaissent et ont déjà pratiqué, sur Apple II ou autre, un jeu d'aventure sur ordinateur, ne seront pas trop dépaysés. En tant que joueur vous avez la responsabilité des déplacements et du comportement d'un groupe d'aventuriers qui rencontre sur son chemin, des amis et des ennemis, des marchands et des bandes de (...) qui errent dans la campagne. Combats, sorts (incantations ou miracles), actions de reconnaissance ou de cambriolage, les possibilités sont multiples et le livret de règles vaut la peine d'être étudié à fond pour en comprendre toutes les finesses et savoir ce que l'on peut faire ou ne pas faire. Il est possible d'intégrer une partie à tout moment, il n'y a pas de début et pas de fin, juste une progression de pouvoir de vos personnages.
Jusque-là, c'est un jeu d'aventure me direz-vous, et il n'y a pas lieu d'en faire un fromage... Détrompez-vous, le rôle est là et bien là. Imaginez-vous voyageant sur un continent parmi quatre à six cents groupes de personnages. Un jour ou l'autre, plus vite que vous pouvez le croire, vous serez amenés à vous rencontrer, à parler, à échanger des idées, des secrets, des objets, des plans, à faire des alliances ou déclarer des guerres...
Les communications entre joueurs débordent vite du cadre du journal (dans le jeu), et courrier, minitel ou téléphone deviennent les instruments de ces tractations. L'univers et les possibilités d'action de Quest sont si vastes que vous aurez besoin de ces contacts pour en découvrir toutes les subtilités.

Un peu de technique

Au départ, vous avez le choix entre 16 personnages prétirés pour composer votre groupe de 6 aventuriers en quête de grandeur. Quatre races existent (Humains, Elfes, Nains et Sang-mêlés) pour quatre métiers différents (guerrier, voleur, mage et prêtre). La composition de votre groupe est totalement libre, mais mieux vaut avoir au moins un représentant de chaque classe pour un ensemble équilibré. Dans le courant du jeu, et pour quelques pièces d'or, vous aurez la possibilité de recruter d'autres acolytes, jusqu'à un maximum de 15, ce qui fait une force de frappe et une présence non négligeables face à n'importe quel opposant.
Les dieux sont présents dans le monde de Kharne, l'univers de jeu, et vous aurez à décider, au fur et à mesure de vos actions, lequel d'entre eux vous vénérez. De là découlera votre « alignement ». Il s'agit en fait de choisir votre position sur une représentation du panthéon, qui vous permettra de savoir si vous êtes plus ou moins proche d'un dieu, et par conséquent si vos prêtres ont plus de facilité pour accomplir les miracles dépendant de ce dieu particulier. C'est là une notion très intéressante : l'alignement dans Quest est une variable qui évolue en fonction des actes de votre équipe et des prières de vos prêtres. Au départ, le groupe est neutre, à égale distance de tous les dieux.

Quest



Un univers gigantesque aux possibilités énormes, plusieurs centaines de joueurs par continent et des dizaines de continents sur une même planète, c'est ce que propose Quest, un jeu par correspondance géré par ordinateur.

Pour jouer à Quest

Délires SARL
58 avenue de Wagram
75017 Paris
ou 3615 Quest sur minitel

Les Anglais parlent aux Français... et leur donnent des conseils

Un joueur anglais de Quest, Dave Watson, a bien voulu nous faire part de ses impressions et de quelques conseils. (Nous le remercions de sa collaboration !) Il joue à Quest depuis deux ans, mais aussi à d'autres *play by mail* de type aventure et wargame.
« Au moment de la création du groupe et pendant les premiers tours, il est préférable de rester un peu en ville, pour équiper ses personnages, enquêter (« investiguer ») et rechercher des boutiques cachées ou des endroits louches (forcément plus intéressants que les autres lieux). Il est facile de gagner de l'argent en cambriolant certaines boutiques, mais gare à la garde de la ville. A ce propos, les Sang-mêlés font d'excellents voleurs, certainement les meilleurs de Kharne. En ce qui concerne les guerriers, il vaut mieux leur donner la même arme à tous, afin qu'ils puissent s'entraîner ensemble (économie d'ordres). Ne pas hésiter à sacrifier un ou deux ordres (il y en a quinze par tour de jeu) pour faire prier vos prêtres, cela peut leur permettre d'augmenter leur pouvoir. Les magiciens sont, c'est souvent le cas, peu performants à bas niveau, il faut donc leur donner l'occasion de tester de nouveaux sorts et aussi de discuter dans les boutiques au sujet de l'utilisation de certaines composantes.
Quest est un jeu simple – il faut environ quinze minutes pour faire son tour de jeu – mais tout n'est pas dit dans les règles et beaucoup de choses sont prises en compte dans le calcul des résultats et de la progression d'un groupe. Par exemple, certaines classes ont de meilleurs résultats avec certaines armes, ou encore, toutes les armes ne sont pas utilisables dans les donjons. »

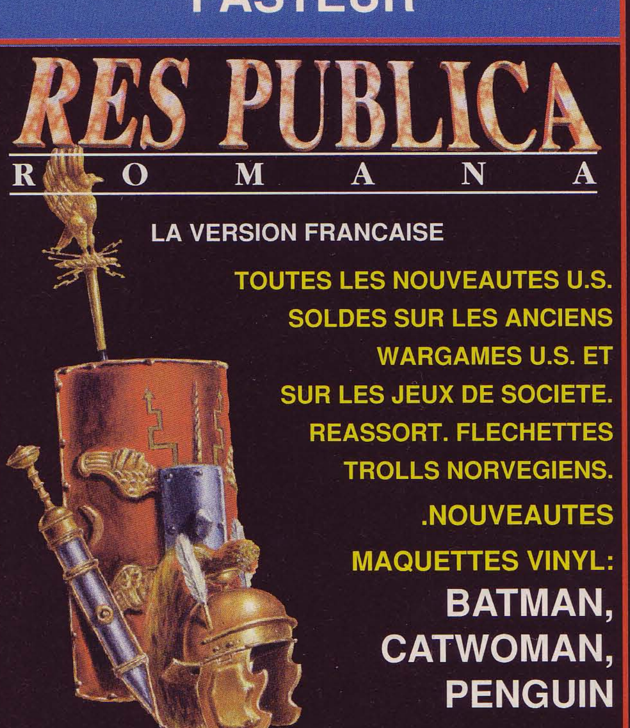
Correspondance, certes, mais convivialité aussi

Il y a beaucoup plus d'interaction et de compétition entre joueurs que les règles ne le laissent prévoir. Enormément de courriers sont échangés entre participants et certains ont même créé des fanzines ou des *newsletters*, indépendants des organisateurs. En Angleterre, les joueurs se regroupent au sein d'alliances, le plus souvent dédiées à un dieu. En plus de leurs actions sur Kharne, ces alliances se réunissent dans des pubs, pour parler du jeu, échanger des « secrets », des trucs... et boire une bière, of course.
Si l'aventure vous tente, et pour un tarif modique (23 F par tour, soit moins de 600 F par an), Quest vous entraînera dans un univers impitoyable, sans cesse renouvelé, toujours en mouvement et jamais totalement exploré... ■

André Foussat

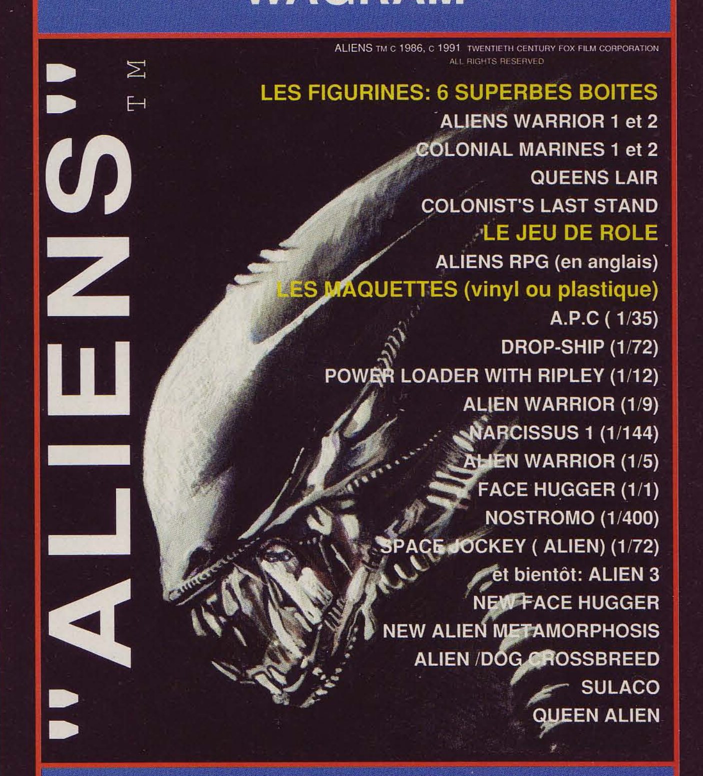
1) Paysage LUdique Français
2) Quand nous avons testé Quest, la version française était en cours. Il est probable que des anglicismes subsisteront, dans les commandes et les résultats des parties, car la syntaxe automatisée ne pourra sûrement pas être totalement adaptée...

JEUX DESCARTES PASTEUR



39, Bd Pasteur -75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES WAGRAM



6, rue Meissonier -75017 PARIS
Métro WAGRAM -Tél: 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES ECOLES



52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES LYON



13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

Bientôt la Noël et les fêtes de fin d'année, période faste pendant laquelle vos proches sont généralement plus enclins à satisfaire vos fantasmes métalliques. De cette constatation est venue l'envie de vous faire rêver avec un dossier tout entier consacré aux dragons.



Les Rohirrim sont dans la plaine... (Prince August)

Nouveautés

Un peu moins de nouveautés que d'habitude, mais une fin d'année en beauté pour Armageddon qui devient le fournisseur officiel des figurines pour les jeux de Croc.

ALTERNATIVE ARMIES

De sérieuses tractations sont en cours entre cette firme et EM Diffusion. Tout ceci devrait déboucher logiquement par un accord de distribution avant la fin de l'année.

ATF/SIROZ

Les nouveautés sont rares chez ATF, mais on s'en souvient. Quel collectionneur n'a pas en effet gardé en mémoire le fabuleux canon orc pirate ? Cette fois, nous avons droit à un orchestre de nains au grand complet, avec guitares, percussions et chanteur de charme, sans oublier un ent joueur de clochettes. De quoi réaliser une saynète mémorable.



Concerto pour nains et orchestre. (ATF)

ARMAGEDDON EM DIFFUSION

Tout vient à point à qui sait attendre : les premières figurines pour INS/MV sont enfin disponibles. Il s'agit de démons d'Andréalphus (Prince du sexe) et de Caym (Prince des animaux), d'anges de Laurent (Archange de l'épée) et de Dominique (Archange de la justice). J'avoue avoir une petite faiblesse pour cette dernière, qui allie une gravure parfaite à un humour convenant parfaitement au jeu (réf. IN/MV 1 à 4). Six autres figurines devraient paraître d'ici la fin de l'année.

Dans les autres séries, sortie d'un guerrier krahn et d'un guerrier dragon (MV 3 et 4), d'un champion orc, premier d'une gamme que l'on espère longue et d'aussi bonne qualité (OR 1).

Deux superbes femmes s'ajoutent à la série des aventuriers : une magicienne avec son familier, et une guerrière (AV 16 et 17). Ces deux figurines sont extraordinaires, notamment au niveau des visages qui sont d'une finesse et d'une beauté rarement atteintes.

Grâce à ce travail de grande qualité, Armageddon possède maintenant un savoir-faire comparable à ses grands concurrents anglo-saxons.

Enfin, les joueurs de Bloodlust peuvent d'ores et déjà se réjouir, car les premières figurines officielles pour ce jeu seront disponibles avant la Noël.

CITADEL MARAUDER

Quand vous lirez ces pages, les boutiques de France et de Navarre devraient être sur le point de recevoir Warhammer Battle en français.

Et déjà, Citadel propose des gobelins de la nuit et des hauts-elfes, afin de compléter et d'enjoliver les armées plastique de la boite. Chez les elfes, les lanciers sont corrects, mais l'état-major est carrément superbe, constitué de quatre très belles pièces. L'état-major des gobelins est tout aussi beau, la sortie de nouveaux fanatiques est toujours une bonne nouvelle, mais découvrir les gobelins volants munis de leur autocatapulte est une vraie joie, ce style de figurines délirantes ayant toujours contribué à l'excellente réputation de Citadel.

Sortie également des hauts-elfes du Heaume d'argent, vendus par quatre dans une belle boite au prix très élevé en dépit des chevaux en plastique.

Quelques nouveautés délirantes pour Space Marine, parmi lesquelles des gyrocoptères et un ballon dirigeable squat.

Enfin, les amateurs de figurines plastique (comme les joueurs de Space Marine), apprécieront la colle spéciale pour plastique et son pinceau applicateur très pratique.

Petite devinette pour finir : qu'est-ce qui sort le 1er décembre, qui reviendra tous les deux mois et qui va faire plaisir à bon nombre d'entre vous ? Le premier numéro de *White Dwarf* en français !

GRENADIER

Peu de nouveautés mais de nouvelles figurines signées Copplestone sont prévues d'ici fin 92. Notons toutefois un barbare mort-vivant, quatre elfes des bois, magiciens ou druides, qui sont de toute beauté (surtout le magicien avec sa chouette posée sur la main), et un chef de guerre nain qui est digne du grand musée de la Moria.

Dans la série Nightmare, réédition des ex-figurines officielles de L'appel de Cthulhu : profonds, demoiselles, goules, zombies, crypte avec gardien...

Enfin, j'ai mis la main par hasard sur le *Grenadier Bulletin n° 4*, dans lequel j'ai trouvé la nouvelle liste d'armée orque pour Fantasy Warriors (le juggernaut orc y possède une force de frappe remarquable), l'annonce du Fantasy Warriors Companion qui devrait être disponible ce mois-ci en V.O. Pour fin 92 ou début 93 sont prévus trois autres jeux : Dragon Lords (combats aériens de dragons), La revanche de Dracula, et enfin Bard's Tale, jeu réalisé par Nick Lund d'après les célèbres jeux sur micro.

IRREGULAR

Cette marque anglaise spécialisée dans les figurines historiques vient de réaliser deux lots contenant chacun huit voitures, un side-car et un semi-remorque. Ces lots répondent aux doux noms de Modern Cars et Post Holocaust Cars, qui sont les mêmes modèles mais revus et corrigés à la Mad Max. Tout cela formant de très belles figurines officieuses pour Car Wars. Une initiative d'autant plus remarquable qu'elle nous permet enfin de faire figurer des camions en plomb dans les rues de Midville.



Modèles de base et équipé. Pour les options, passez chez l'armurier.

LANCE AND LASER

On les avait annoncées dans les derniers numéros mais sans les avoir vues. Aujourd'hui c'est chose faite : les figurines pour Talislanta (univers hélas méconnu et pourtant si riche) sont très originales. Le thrall est une créature créée par manipulation génétique. Tous les membres de cette race sont identiques, seuls les tatouages et les maquillages leur permettent de se différencier.

PRINCE AUGUST

Les Rohirrim déjà annoncés dans le dernier numéro sont enfin disponibles. Nous avons craqué tout particulièrement sur les fantassins, qui sont vraiment superbes. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez qu'Hexagonal sort en

Les anges sont armés, les démons sont vilains. (Armageddon)





Le savoir-faire d'Armageddon vaut bien celui des meilleurs graveurs anglo-saxons.

décembre (si les délais sont respectés) *Les cavaliers de Rohan* pour JRTM.
D'autre part, deux coffrets « Centenaire de Tolkien » devraient être disponibles dès maintenant : ils renferment les séries de La Compagnie de l'Anneau et celle du Hobbit.
Cinq nouvelles Bitume viennent aussi de sortir : une amazone, un cyborg fourmi, un mercenaire fourmi aux bras cybernétiques, un policier fourmi type CRS du futur et enfin une fourmi scientifique, qui ressemble à s'y méprendre à un jackeur connecté à la Matrice (BT 34 à 37, et BTV 3). Les trois premières ont certainement été sculptées lors d'une grande fatigue ou d'une panne de courant, et nous les oublierons bien vite. Par contre, le flic est assez original et le jackeur pourra fournir la base pour un petit diorama Cyberpunk/Shadowrun/CyberAge.
Quant aux bienheureux membres du Mithril Fellowship, ils ont reçu la première figurine hors commerce : Celebrimbor, le forgeron elfe (M 225), ainsi que les quatre premières feuilles supplémentaires du livre-guide Mithril.

RAL PARTHA

L'événement est constitué par Silver and Steel, une boite contenant dix nanas super sexy directement inspirées des meilleurs dessins de Larry Elmore (R 511). Offrez-les à votre pinceau, vous vous ferez un ami.
Pour Shadowrun : un motard orc dont la moto est ridicule (R 528), quatre yakusas (deux hommes et deux femmes) qui conviendront également à tout autre jeu contemporain (R 529), quatre « Indiens » métahumains (R 530), et enfin quatre employés de corpos, dont un garde du corps ogre très impressionnant (R 531). La taille de ces figurines est bien proportionnée et la gravure bourrée de petits détails, bref du Denis Mize tout craché (R 529).
Enfin, quelques nouvelles références de monstres pour AD&D : une dragonne (R 512), un skrag (R 513), un lamasu (R 520), un (une ?) lamia (R 521), trois ketchs (R 522), et un naga (R 523).

WEST END GAMES

Les « nouvelles » figurines Star Wars sont arrivées, et hélas, ce sont les anciennes figurines Grenadier (vendues en boite), maintenant disponibles en blisters de trois figurines. Les plus intéressants sont ceux renfermant des stormtroopers (la boite avait disparue très vite), mais on regrette l'abscence de véritables nouveautés. ■

Textes : François Décamp
Mise en peinture : Bruno Allanson et François Décamp, Alain Agret (« Car Wars »), et Marcello Kramer (couple de dragons)
Prises de vues : Yoëlle

P.S. : Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques ou les deux Guides de peinture, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.
Je pourrais communiquer aux amateurs impatients les caractéristiques de la nouvelle armée orc pour Fantasy Warriors.

Le dossier

Le dragon, terreur suprême de tout aventurier normalement constitué, est aussi celle de bon nombre de figurinistes. Cela est dû avant tout à deux préjugés auxquels nous allons tordre le cou : peindre un dragon, c'est trop difficile et cela revient trop cher. La difficulté n'est en effet pas plus grande au niveau peinture, et certaines techniques sont même facilitées, vu la grande taille (le brossage à sec par exemple). Il est vrai que le montage est parfois délicat, mais il suffit de savoir débuter par des pièces de dimension réduite et constituées de peu d'éléments. Quant au prix, il faut savoir que l'on trouve un choix assez étendu de dragons entre 50 et 100 F, ce qui n'est pas très excessif.
L'inventaire qui suit n'est ni exhaustif, ni objectif. Son but est de vous montrer une partie des différentes gammes existantes, du petit dragon au gros monstre difficile à assembler.

Mon premier dragon

La consigne est unique : n'ayez pas les yeux plus grands que le ventre. Choisissez un dragon pas trop cher, avec peu de pièces à assembler, et de taille raisonnable. Et évitez les dragons métalliques, car les beaux effets sur de grandes surfaces sont très difficiles à réaliser.
Chaque marque possède ce genre de dragons :
— Ral Partha a une collection étonnante de petits et moyens dragons entre 50 et 100 F, qui sont souvent faciles à coller.
— Grenadier propose deux séries intéressantes : les Dragons du mois II et les Dragons de Julie Guthrie, toutes deux vendues aux alentours de 100 F.
— D'autres marques, notamment Citadel, Metal Magic et Alternative Armies possèdent aussi quelques petits dragons.

Le coin des vieux routards

Si l'usage intensif du Milliput ou des colles à deux composants n'évoque rien chez vous, passez votre chemin (ou relisez les Guides de peinture parus dans CB n° 64 et 67). Car nous entrons là dans un domaine où le montage peut prendre parfois autant de temps que la mise en peinture de la pièce. Il faudra donc, sous peine de gâchis, n'aborder les gros dragons qu'avec une solide expérience et un compte en banque bien approvisionné (ces petites bêtes coûtant en moyenne entre 200 et 500 F).
L'idéal est de débuter avec le coffret Smaug le dragon (M 62, Mithril). La notice de montage est claire, le sujet sympa, et en plus, la boite contient un morceau de pâte Epoxy, permettant un assemblage propre sans avoir besoin de Milliput.
Pour les pièces les plus belles, allez les chercher chez Ral Partha et Grenadier.
— Chez Ral Partha, en dehors du Grand Dragon rouge, qui vient de sortir en édition limitée et qui est vraiment de toute beauté, vous pouvez craquer sur le Dragon doré (R 35), le Duel de dragons (R 279), Les griffes de la terreur (R456), Le grand dragon avec équipage de nains (Riding the Cold Wing to Valhalla), le tout nouveau T'char, dragon des flammes et de la colère (superbe dragon des Mille et Une Nuits), et enfin le Dragon noir de feu et le Dragon du froid (R 413 et 424) qui ont été sculptés par Nicolas Bibby, ancien sculpteur attitré des dragons Citadel.
— Chez Grenadier, la série des Dragonlords propose quantité de remarquables pièces de collection : le Dragon impérial (réf. 2526), le Dragon invincible à trois têtes (réf. 2527), le Dragon des ombres (réf. 2529), et surtout Teronnus, pour qui j'ai eu un gros faible (réf. 2525).
— D'autres marques, comme Citadel, RAFM, et surtout Thunderbolt Miniatures ont aussi de très belles pièces à leurs catalogues.
Ces grosses pièces vous demanderont un investissement temps important, mais le jeu en vaut largement la chandelle.



Le Grand Dragon rouge dans toute sa splendeur. (Ral Partha)

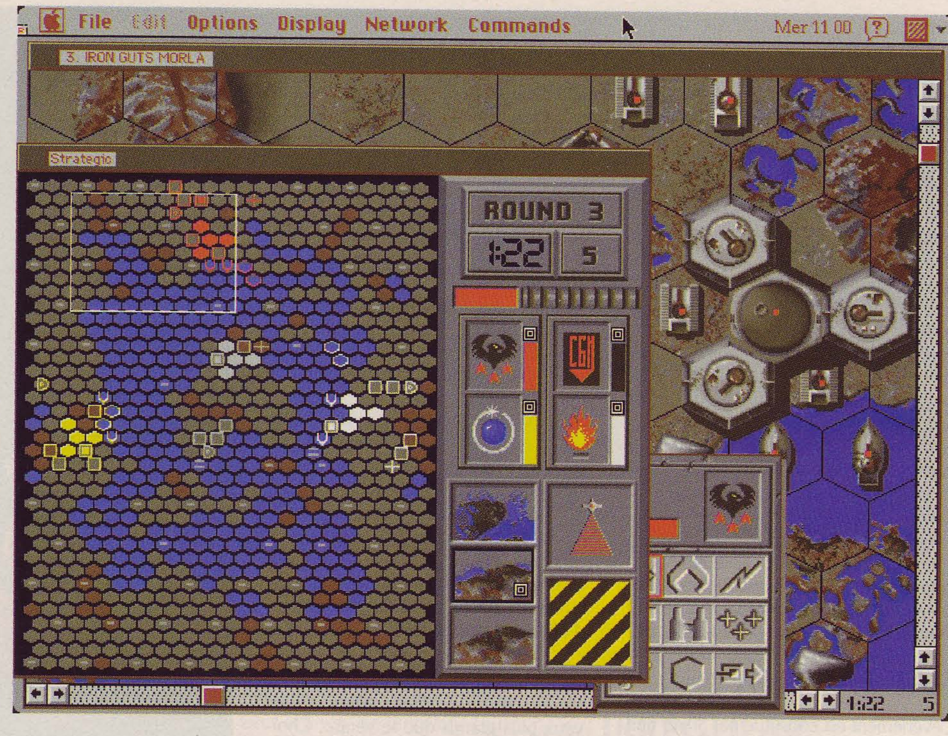
Face à face métallique entre un Bronze et un Doré. (Ral Partha)



Irregular est distribué en France par Remark, tél. : 42 85 05 35. Vous trouverez les figurines Lance and Laser chez Jeux Descartes, 6 rue Meissonier Paris XVIIe et 39 boulevard Pasteur Paris XVe.

Full Metal Planète

Lorsque ce jeu est paru il y a deux ans, sur IBM, Atari et Amiga, nous n'en avions fait qu'une notule. Profitons donc de sa sortie sur Macintosh pour revenir sur cette adaptation micro du jeu de plateau de Ludodélire.



L'écran stratégique devant l'écran tactique et la palette d'ordres.

char | crabe | gros tas | barge | pondeuse météo | vedette | ponton

Principes de base

Chaque joueur possède un astronef qu'il fait atterrir sur une planète recouverte de minerai. Son but est de repartir au 23e tour de jeu avec le maximum de points (minerai et pièces de combat restantes). Les pièces dont on dispose sont un astronef (avec trois tourelles de combat), quatre chars, un char plus puissant (le gros tas), un ramasseur de minerai (le crabe), une station météo (la pondeuse), deux vedettes, une barge et un ponton mobile.

À chaque tour, les joueurs disposent d'un potentiel de points qu'ils dépensent à leur gré suivant les actions et déplacements de leurs pièces, le temps de réflexion étant limité à 3 mn. La principale difficulté vient du terrain qui change à chaque tour, en fonction des marées, un bras de mer pouvant soudain se transformer en un terrain boueux certes, mais praticable.

Il s'agit en résumé d'un jeu de stratégie relativement simple, à mi-chemin entre le jeu de société et le wargame.

De l'intérêt de l'informatique

Malgré sa simplicité, il est facile d'oublier certaines des petites règles de Full Metal Planète, que ce soit les reculs, l'avancée sous le feu adverse, etc. Or l'ordinateur n'a aucun problème pour gérer tout cela. Il sera donc d'une aide efficace au joueur débutant, en lui montrant ce qui est autorisé ou interdit. Le solitaire pourra lui s'entraîner contre l'ordinateur avant d'affronter des adversaires humains sur un vrai plateau.

Une kyrielle de petits défauts

Malgré une réalisation superbe, ce logiciel souffre de quelques défauts, non rédhibitoires mais bien agaçants. Tout d'abord, afin de respecter le graphisme du plateau originel (très beau) on navigue sans cesse entre une carte tactique (à l'échelle de l'original) et une carte stratégique (assez réduite). Il s'agit vraiment d'un pis-aller car la carte tactique n'est pas assez grande pour que l'on puisse voir les alentours de son astronef, et on ne peut déplacer les pièces sur la carte tactique. Avec la version Macintosh, les milliardaires (ceux qui possèdent de grands écrans) pouvaient espérer une meilleure visibilité. Las, il n'est pas possible d'agrandir la carte stratégique. En fait, pour avoir le minimum de programmation à faire, les versions sont très semblables sur les divers ordinateurs, ne tenant pas compte des possibilités de chacun. Ainsi sur Macintosh, on ne peut déplacer la fenêtre des marées, la personnalisation des icônes ne possède pas le Couper/Coller qui aurait facilité leur dessin sur un autre logiciel, etc. Trois améliorations néanmoins : la possibilité de jouer en réseau jusqu'à quatre personnes, le choix de difficulté de l'adversaire, et surtout un mode d'attente du joueur humain. En effet, dans les autres versions, le joueur est tenu de rester devant son ordinateur à attendre son tour de jeu.

Enfin, le manuel est toujours le même depuis deux ans. C'est-à-dire qu'il n'y a pas le dessin des pièces comme le crabe ou le gros tas. Quand on sait déjà jouer ou que l'on possède la version jeu de plateau cela ne pose pas de problème, c'est plus difficile pour celui qui débute par le jeu informatique. C'est pourquoi nous vous donnons ci-dessus les dessins de chacune des pièces.

Oui ou non ?

Cette somme de défauts vous dispense-t-elle d'acheter ce jeu ? Paradoxalement, il est plus intéressant si vous possédez déjà le jeu de plateau. Il vous permettra de vous entraîner, de vérifier vos connaissances. Il manque juste d'un petit « quelque chose » pour en faire un logiciel indispensable. Il n'est pour l'instant qu'agréable.

Pierre Rosenthal

PS : n'utilisez pas le joueur ordinateur Cheater. Comme son nom l'indique : il triche !

Logiciel édité par Infogrames, instructions à l'écran en anglais, manuel en français. Pour Atari, IBM, Amiga et Macintosh.

C'est l'automne, les rubriques tombent...

Cette page est la dernière que nous consacrons telle quelle à la ludotique. Nous continuerons à vous informer de la parution des produits informatiques ludiques. Soit par des Têtes d'affiche lorsqu'il s'agira d'une nouveauté intéressante, soit par le biais d'articles plus complets. En effet, il n'y a plus de raisons, pour les logiciels hauts de gamme, de faire une différence entre un jeu sur plateau et un jeu sur micro. La qualité du jeu importe moins que son support, même s'il est vrai qu'un jeu informatique nécessite un ordinateur. La formule « une page » étant soit trop courte, soit trop longue, nous l'abandonnons...

CONSULTEZ LES ANCIENS !

NUMÉROS DISPONIBLES :

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader.

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - La série Europa - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scn.

44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech –The Hunt for Red October, Red Strom Rising – wargames asiatiques (II).

52 - Article 104 : jeu en encart – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Profession : semi-réaliste – Maquillage pour G.N. - Scn.: AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 – AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobelains de Goferfinker (1) - Guerre de Sécession – Axies and Allies - Scn. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : wargame du championnat - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait + scn. - Goferfinker (2) - Wargames Eurogames, Blue & Gray - Fortress America - Scn. Athanor, AD&D, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka. Goferkinker + poster champignons. Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne. Scn.: Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 – In Nomine Satanis/ Magna Veritas - La Terre Creuse - Les jeux Cyberpunk + scénario - Première Ligne (2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (jeu encart), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scn. - Profession : improvisateur - Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne (3) - Le combat opérationnel moderne, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scn.: Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell (I) – Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4) - Murder party : les fleurs du mal - Le combat moderne (2) - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Bibliographie, Harpoon - Scn.: l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg - Raphia (jeu encart) - Les Vikings - Dossier combat moderne (3) : Twilight 2000, Sniper! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - scénarios : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis – Shadowrun - Guerre moderne (4) : Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e - Civilisation + Bâtisses + scn.: base pirate et coin de galaxie - Jarandell (suite et fin) - Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Les univers en folie - TMNT - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Première ligne : les modèles, Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 + scén - Les Aztèques + scn. + Tenochtitlan - Simulacres: règles de campagne - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques - Scn. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal : critique + scn. - Akira : Néo-Tokyo + scn. – Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - La fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques (II) - Les revues anglo-saxonnes de wargame. Le front Russe (1) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scn. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2e Edition - Warhammer JdRF - Les gens de parage - Les Conquistadores - Aides de jeu: Torg + scn., Cyberpunk - Formule Dé - Les Diadoques (III). Le front Russe (2): Leçons stratégiques et tactiques! The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. Scn. Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer. Guide détachable de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Gardien du temps - James Bond : Venise + scn. - Vertigo, Junta - Scn. Cyberpunk, AdC, Warhammer – Le front Russe (3) : le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Moskva, Karkhov, Rostov, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Cyberpunker - Voitures et conducteurs des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - Scn. Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - 1792, la patrie en danger (jeu encart) - Poster : l'archipel de Malienda.

67 - Bloodlust, critique + scn. - Guide de Peinture : les dioramas - Les catastrophes - Portrait de famille: Torg + scn. - Profession: Mercenaire stellaire - Feuille de perso Simulacres - 1792: la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - Scn. RuneQuest, la méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8 Laelith.

68 - Portrait de famille : In Nomine Satanis/Magnas Veritas - Profession : Hurlements + scn. – Les aventures de Gros Bill – les voyages de l'astronome (I) - La vallée des mammouths - Domain, Dungeon et Dungeonquest : 3 jeux de labyrinthe - Wargame en encart : Bellum Gallicum, la guerre des Gaules - Les simulateurs de vol, Battle Isle - Poster : Dans l'abîme du temps - Scn. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Bloodlust.

69 - Epreuve du feu : Bitume MK5 + scn. - Suppléments pour GURPS, les suppléments pour Cyberpunk + scn. Cyberpunk 2020 - Profession : maître des Anneaux - Archétypes : Le traître - Les voyages de l'astronome (suite et fin) – Aide de jeu : Rencontre Cosmique - Wargame : Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - Ludotique : Les simulateurs de combat aéroterrestre - Scn. Hawkmoon, Warhammer JdRF.

70 - Le jeu des Princes d'Ambre - Call of Cthulhu Ve Ed. V.O. + scén. - Portrait de famille : James Bond 007 - Les vraies licornes – Jeu de Rôle complet : Le Petit Peuple - Poster-Ecran : Les voyages de l'Astronome - Aide de jeu Blood Bowl: la forge de Sigmar - Wargame : l'ère des impérialismes : l'expansion coloniale, la guerre anglo-zouloue de 1879 - Pax Britannica - Battle of the Bulge - Ludotique : Civilization - Scén. Star Wars, AD&D niv.5-6, Méga III.

71 - Epreuve du feu : Gurps + scn. - Profession : meneur de jeu à Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire? Enigmagies - Formule Dé : les courses de motos - World Conquest (JpC) - Ludotique: The Perfect General, 1er Empire - Les maîtres cartographes: 10 instantanés - Mega III errata - Dossier Wargame : World in Flames 5e version, Turbo, Superseelöwe - Crossbow and Cannon - Scén. Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

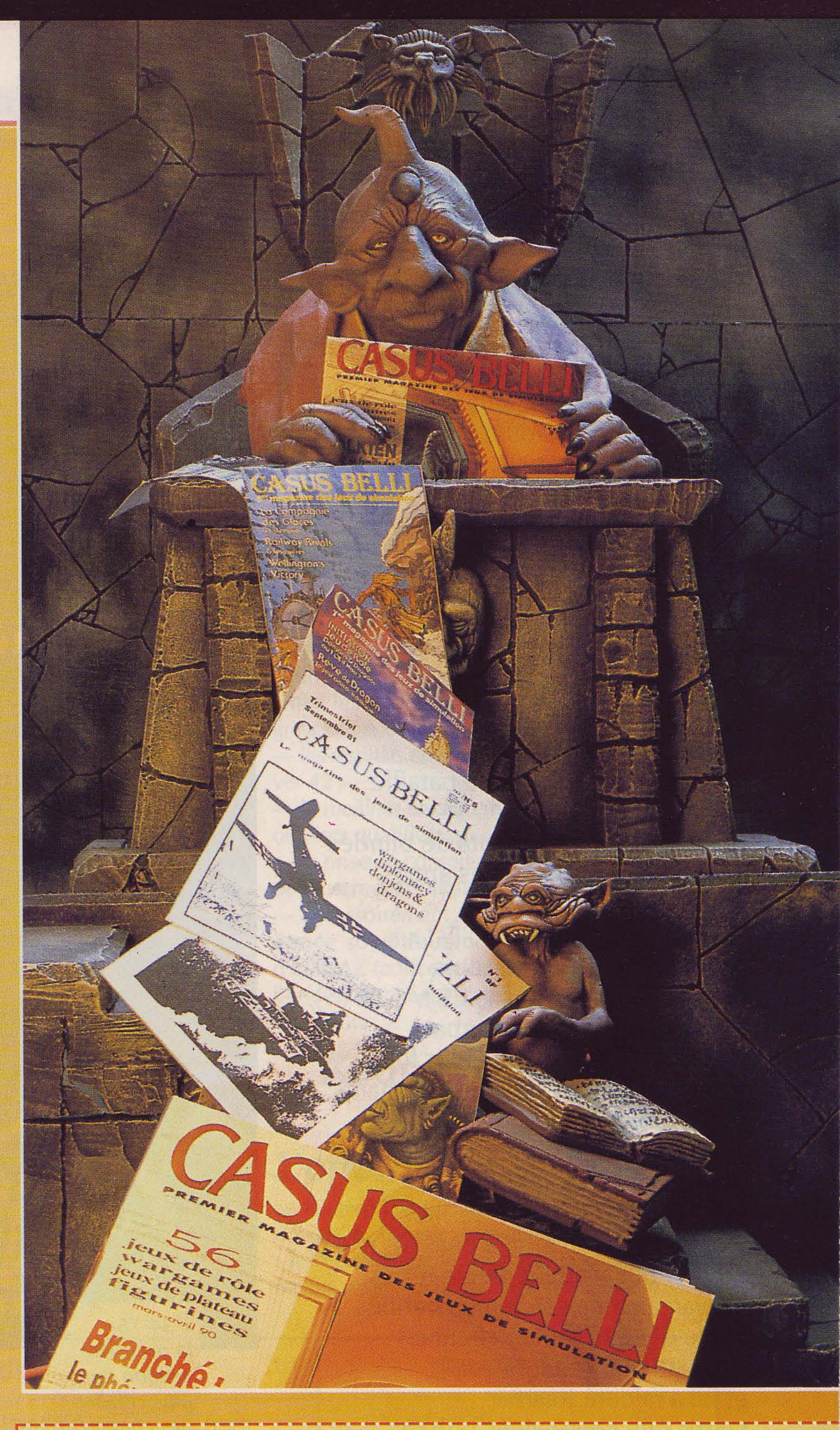
HS 1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + scn., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - Scn. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III - Les règles : création de personnage, traits et talents, vie quo tidienne, début et fin de partie, expérience, guide du MJ - L'univers de jeu : grandes lignes, assemblée galactique, systèmes extérieurs, profil d'une planète, civilisations, la Guilde des Megas, Mini-encyclopédie - Qu'est-ce que le jeu de rôle ? - 3 scénarios en encart - Un écran 3 volets.



BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir
  ... Hors-série **SIMULACRES** (prix unitaire de 32 F franco - Etranger 37 F)
  ... Hors-série **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... Hors-série **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Etranger : 45 F)
  ... Hors-série **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Etranger : 50 F)
  ... Hors-série **MEGA III** (prix unitaire de 49 F franco - Etranger : 54 F)
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

BELLISSIMO

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

CB 72

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 9

RC Paris B 572 134 773

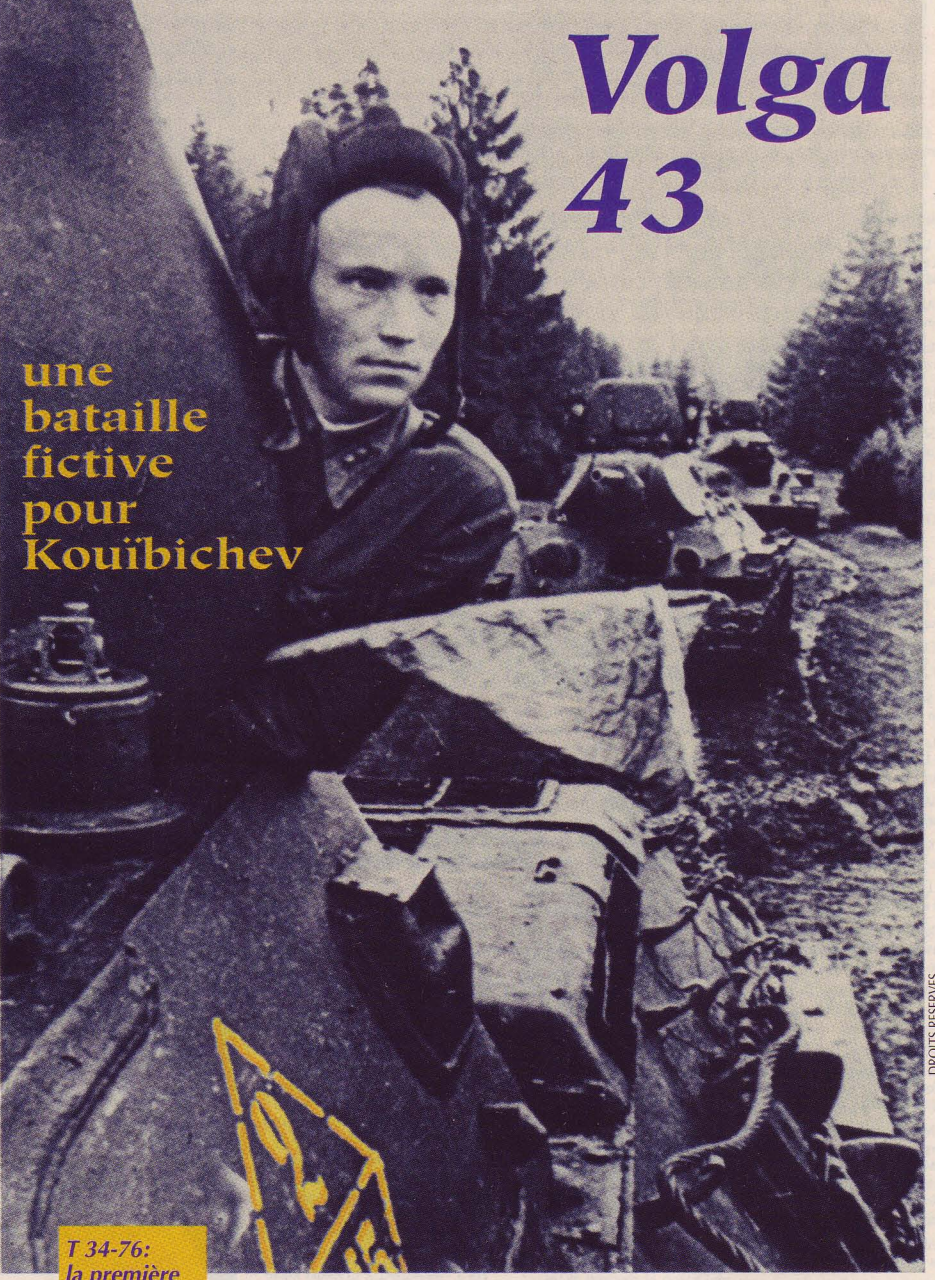
Éditorial
WARGAME

Voici venu notre traditionnel numéro annuel dont la rubrique wargame est presque entièrement consacrée au jeu en encart qui servira de support au Championnat de France de Wargame.
L'édition 93 de ce grand rendez-vous belliludiste se déroulera les 13 et 14 mars 1993.
Après le « stratégique Seconde Guerre mondiale » de *1941*, le « tactique antique » de *Raphia*, et le « prénapoléonien opérationnel » de *1792 - La Patrie en danger*, nous retrouvons une valeur sûre : le « Seconde Guerre mondiale opérationnel », thème classique d'entre les classiques, celui de la traditionnelle bataille à grande échelle, des amples mouvements de blindés et de la combinaison des armes.
Et, toujours légendaire : le sacro-saint « front de l'Est », celui de toutes les horreurs (voir notre dossier dans CB n° 63 à 65), mais également des combats les plus acharnés et les plus fous, donc, fatalement, les plus fascinants, il faut bien l'avouer.
En outre, ce jeu reprend les règles et le système de la série *Etoile rouge et Croix noire* de chez Eurogames (voir article dans CB n° 65), éditeur qui avait lui-même repris un wargame en son temps publié par la défunte firme italienne International Team : *Moskva*, et lui a rajouté *Kharkov*, tandis que nous avions publié un scénario pour simuler la bataille de Rostov-sur-le-Don.
Finalement, débordé par le succès de ses jeux de plateau, Duccio Vitale remettait sans cesse au lendemain la finition de ces deux wargames… Jusqu'à ce que l'équipe du championnat décide d'utiliser *Etoile rouge et Croix noire* pour le Championnat 93.
Ce système, excellent et adapté à la compétition tout en restant simple et donc accessible, nous aura même permis de rajouter un jeu à la série, tout en poussant Eurogames à terminer les jeux en cours.

Laurent Henninger

Volga 43

une bataille fictive pour Kouïbichev



T 34-76: la première version du plus célèbre des chars soviétiques, considéré à l'époque comme l'un des meilleurs du monde.

Le Xe Championnat de France de Wargame (qui sera également le Ier Championnat de France par équipe) se déroulera sur *Koursk 43 – Opération Citadelle**, un jeu simulant la bataille qui, en juillet 1943, opposa en Ukraine le meilleur des armées de l'URSS et du IIIe Reich.
La carte du jeu ne sera dévoilée aux joueurs que le jour du championnat, évitant ainsi tout « bachotage ». Seuls les pions et les règles sont présentés dans ce numéro, ainsi qu'un scénario et une carte d'entraînement : *Volga 43*.

HISTORIQUE

1943 : LA GUERRE BASCULE !

L'année 43 voit survenir de profondes modifications dans les rapports de force et le matériel sur le front de l'Est.

Le rapport de force global

L'essor de la production industrielle de guerre soviétique ainsi que l'accroissement de l'aide occidentale modifient ce rapport en faveur de l'Union Soviétique.

	novembre 42	juin 43
Wehrmacht et satellites		
Effectifs	6100000	5200000
Chars et canons automoteurs	6600	5900
Canons et mortiers	70000	56300
Avions	3500	3000
Armée rouge		
Effectifs	6100000	6400000
Chars et canons automoteurs	6900	9900
Canons et mortiers	77700	103100
Avions	3200	8400

Évolution du nombre des divisions soviétiques	juin 1941	fin 1942	fin 1943
Infanterie	175	442	513
Brigades blindées et mécaniques	78	186	290
Cavalerie	30	35	41

L'évolution de l'arme blindée

Voir tableau ci-dessous.

● **Côté soviétique**. Le char T34 est généralisé au sein des corps blindés soviétiques. Doté d'une autonomie de 300 km, seul char de l'époque à avoir le moteur et les transmissions à l'avant, en perpétuelle modernisation (T34-70B, T34-85...), il peut perforer tous les blindages allemands. En 1950, le T34-85 était encore très supérieur aux Shermans améliorés qui équipaient l'armée sud-coréenne. Il sera produit jusqu'en 1958.
Par ailleurs, les chars lourds de rupture (KV1) et les canons d'assaut SU 76 (chasseur de chars), SU 85 et SU 152 (obusier), sont produits en nombre croissant.
Enfin, le corps motorisé soviétique devient un formidable outil d'exploitation, avec plus de trois cents chars répartis en quatre brigades (une blindée, trois motorisées).

● **Côté allemand**. Pour essayer de compenser l'obsolescence de ses Panzers III et IV, surclassés par le T34, le III[e] Reich prend plusieurs mesures : amélioration du Pz IV ; augmentation de la production de canons automoteurs sur châssis de Pz III et IV, plus faciles à produire en série, afin de recompléter les divisions blindées en antichars ; lancement du Pz V Panther, inspiré du T34 (malgré les réticences d'Hitler) ; lancement du Pz VI Tiger, le plus célèbre char allemand de la guerre (et en tout cas très apprécié par Hitler !).
Cependant, les problèmes de mise au point du Pz V, la cadence de production dérisoire du Pz VI (guère plus de cent vingt produits en tout avant Koursk !) et l'inadéquation de l'automoteur Ferdinand, en offensive blindée, rendront l'impact de ces nouveaux matériels très faible en 1943.

L'aviation

En 1943, l'URSS dote peu à peu ses armées aériennes de nouveaux appareils : La 5, Yak 9, Pe 2, Tou 2, Il 4... alors que dans le même temps les Stukas, dont l'association avec les Panzers avait fait la force des offensives allemandes de 41, sont démodés malgré les exploits de Rudel. D'ailleurs, la Luftwaffe n'engage plus que 18 % de ses appareils en soutien de blindés (contre 56 % en 41), défense aérienne du Reich oblige. Seules des concentrations aériennes exceptionnelles, comme à Koursk, permettront à l'Allemagne de retrouver très provisoirement une supériorité aérienne...

La logistique et le moral

Le manque d'expérience dans la guerre de mouvement au niveau logistique, longtemps point faible de l'Armée rouge, commence à être corrigé. Une autre faiblesse, le génie, est également revue : la dotation de l'armée blindée en moyens de passage des rivières restait limitée à un bataillon de pontonniers en 1942 !
Enfin, le moral soviétique est en constante progression. A ceci plusieurs raisons :
— les résultats encourageants de l'offensive d'hiver 42 ;
— le meilleur encadrement en officiers et sous-officiers qualifiés ;
— la prise de conscience de la nature de Grande Guerre patriotique ;
— accessoirement, l'action du NKVD (chaque armée soviétique comprenait un régiment d'OSNAZ (police politique) équipé de voitures blindées et chargé d'empêcher toute baisse de motivation !).

KOURSK

L'opération Citadelle

Le 15 avril 1943, Hitler signait l'ordre d'opération n° 16. En voici quelques extraits :
« Je me suis résolu, dès que la saison le permettra, à déclencher l'opération Citadelle, com-

Nationalité et type des principaux chars blindés engagés lors de la bataille de Koursk	Allemands				Soviétiques	
	Panzer III AUSF M	Panzer IV AUSF G	Panther Panzer V AUSF D	Tigre Panzer VI AUSF E	T 34 76 B	KV 1
Poids	22,5 t	23,5 t	43,0 t	57,0 t	31,0 t	48,0 t
Dimensions						
Longueur	6,6 m	6,6 m	8,9 m	8,4 m	6,8 m	6,3 m
Largeur	3,0 m	2,9 m	3,4 m	3,7 m	2,9 m	3,1 m
Hauteur	2,5 m	2,7 m	2,9 m	2,9 m	2,6 m	2,4 m
Equipage	5	5	5	5	5	5
Vitesse						
Route	40 km/h	40 km/h	46 km/h	38 km/h	55 km/h	35 km/h
Tout terrain	18 km/h	20 km/h	24 km/h	20 km/h	30 km/h	20 km/h
Autonomie	175 km	200 km	200 km	140 km	300 km	250 km
Blindage	30 à 80 mm	20 à 30 mm	20 à 100 mm	25 à 110 mm	18 à 60 mm	18 à 60 mm
Armement						
Canon	75 mm L/24	75 mm L/48	75 mm L/70	88 mm L/56	76,2 mm L/42	76,2 mm L/24
Mitr. coque	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm		1 – 7,62 mm
Mitr. coaxiale	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm	1 – 7,92 mm	1 – 7,62 mm	2 – 7,62 mm
Nombre estimé	1000	680	200	120	3000	
% par nationalité	50%	34%	10%	6%	Grande majorité de T 34	

**« Koursk 43 - Opération Citadelle » est le quatrième jeu de la série « Etoile rouge et Croix noire » éditée par Eurogames. Il sera présenté au public le jour même du championnat.*

me première des actions offensives de cette année (...) »
« C'est ce qui attribue toute son importance à cette offensive. Il faut qu'elle aboutisse à un succès rapide et décisif. Il faut qu'elle nous donne l'initiative pour le printemps et pour l'été. »
« On engagera aux centres de gravité de l'opération les meilleures formations, les meilleures armes, les meilleurs chefs et de grandes quantités de munitions (...) »
L'objectif de l'offensive était d'encercler les forces adverses présentes dans le saillant que formait le front près de Koursk et de les anéantir par des attaques concentriques. Cela devait aussi permettre d'établir un nouveau front plus court, entraînant des économies de moyens.
Le Führer définissait ensuite les conditions nécessaires au succès de l'entreprise :
— s'assurer au maximum de l'effet de surprise ;
— obtenir localement une supériorité écrasante ;
— couvrir aussi vite que possible les flancs des unités en pointe ;
— ne laisser aucun répit à l'adversaire et accélérer sa destruction, pour l'empêcher de se soustraire à l'encerclement et ne pas lui laisser la possibilité d'amener des réserves d'autres fronts ;
— organiser rapidement le nouveau front (plus court) pour dégager des unités (notamment blindées) pour d'autres missions.
Von Kluge, commandant le Groupe d'Armées Centre, et Von Manstein, commandant le Groupe d'Armées Sud, devaient être en mesure d'attaquer dans les six jours qui suivaient l'ordre, soit dès le 3 mai 1943 !
Le général Guderian, inspecteur général des unités blindées, fit valoir contre ce projet d'offensive une série d'arguments que nous résumons ici :
— L'offensive était inutile et entraînerait de lourdes pertes en chars, or les unités blindées, qui venaient d'être recomplétées, ne pourraient pas l'être une deuxième fois en 1943, alors que le front ouest réclamait de plus en plus de chars modernes... et d'équipages aguerris.
— Le Panther, tout nouveau, souffrait encore de multiples défauts de jeunesse.
Le maréchal Von Manstein proposa l'idée d'un « contre » après l'attaque soviétique sur le bassin du Donetz. Il n'espérait plus une victoire mais un « pat » qui permettrait d'attendre et de voir venir et qui, pourquoi pas, finirait par une paix séparée avec l'URSS.
Hitler avait opposé ses habituels raisonnements économiques, tel le manganèse de Nikopol : « Perdre Nikopol, c'est perdre la guerre. »
Pourtant, des reconnaissances poussées et surtout des photos aériennes avaient démontré que les Soviétiques préparaient une défense en profondeur très soigneusement organisée. Le gros de leurs forces mobiles avait été retiré du saillant pour être placé en réserve.
La date du début de l'opération Citadelle fut repoussée pour attendre l'entrée en ligne des Panther, ce que Hitler accepta d'autant plus facilement que, le 10 mai, il déclarait encore à Guderian : « Cette idée d'attaque me serre le ventre chaque fois que j'y pense. »
Le jour J fut fixé au 15 juin, mais de nouveaux retards firent que l'offensive ne commença que les 4 et 5 juillet 1943.

Initiative comparée sur le front de l'Est en 1943	Allemands	Soviétiques
Offensive d'hiver soviétique 1er janvier – 20 février	—	51
Contre-offensive de Kharkov 21 février – 15 mars	23	—
Trêve de la boue 16 mars – 4 juillet / 111 jours	néant	néant
Opération *Citadelle* 5-12 juillet	8	—
Offensive d'été soviétique 13 juillet – 15 novembre	—	126
Contre-offensive de Jitomir 16 novembre – 23 décembre	38	—
Offensive d'hiver soviétique 24 – 31 décembre	—	8
Total	69 jours	185 jours

La stratégie soviétique

Au printemps 43, Staline avait des moyens plus que suffisants pour revendiquer l'initiative des opérations dans la Grande Guerre patriotique. Mais dès le 21 avril, en présence des préparatifs ennemis près du saillant, il décide d'opposer à l'Allemand une défense échelonnée en profondeur pour user l'ennemi de façon décisive lors de son attaque.


La FLAK allemande utilisée comme arme antichar.

Staline avait l'avantage d'être informé dans les détails des intentions et des forces de l'adversaire par ses espions ; un agent double du G.R.U., Rudolf Rosler dit Lucy, ayant même rapporté le plan détaillé de l'attaque. Avec son équipe de renseignements il avait réalisé un chef-d'œuvre. Tout y était ! Les secteurs visés, les hommes et le matériel qui y seraient lancés, la position des échelons de ravitaillement, de commandement, la proximité des renforts éventuels, le jour J et l'heure H. Que désirer de plus ? Rien. Et ces informations furent corroborées par celles des partisans. Les Soviétiques attendirent donc, sûrs de la victoire. D'autant plus que les délais consentis par Hitler leur permettaient de parfaire encore leur défense.
Encore aujourd'hui, l'historiographie soviétique, si précise quand il s'agit des forces allemandes, se refuse à nous donner le nombre précis des divisions et des chars qui furent engagés dans cette bataille, mais les moyens défensifs de l'Armée rouge surpassaient largement les moyens offensifs de l'armée allemande.

4 juillet 1943

Après une violente préparation d'artillerie, le G.A.C. de Von Kluge attaque le nord du saillant, tandis que le G.A.S. de Von Manstein s'occupe du sud, avec comme objectif commun la ville de Koursk. La plus grande bataille de chars de la guerre va commencer...

REGLES STANDARD

Les règles ci-dessous sont celles de la série *Etoile rouge et Croix noire* éditée par Eurogames. Cette série comprend déjà trois jeux : *Moskva, Karkhov, Rostov*, basés sur le même système de règles. Mais pour le championnat et *Volga 43*, quelques modifications ont été apportées à ces règles standard (tout en conservant leur compatibilité avec la série). Les règles de météo variable et de jeu en aveugle ont été écartées car elles ne pourront pas être jouées lors du championnat. *Koursk 43* et *Volga 43* se déroulant en été, les règles qui concernaient la neige et le gel ont été supprimées. Par contre a été rajoutée une règle reflétant l'utilisation massive de l'artillerie à cette époque. Toutes les unités sont à la taille de la division, ce qui simplifie l'empilement et le calcul du transport par voie ferrée. L'infanterie mécanisée, tant pour ses déplacements que ses combats, est considérée comme les unités blindées.

A – MATÉRIEL

A1 – La carte

Elle représente l'une des régions d'Europe de l'Est et d'Union Soviétique où se déroulèrent, entre 1941 et 1945, les principaux affrontements entre Soviétiques et Allemands.
Différents types de terrains sont représentés sur la carte (voir aide de jeu p. 90) ; ils influent sur

le déplacement des unités et le déroulement des combats. La carte indique également les routes, les voies ferrées et les villes.
Le réseau hexagonal surimprimé permet de positionner les unités et de contrôler leurs déplacements. Le terme « hexagone » est ci-dessous abrégé en « hex. ».

A2 – Les pions

A2a. Les pions représentant les unités. Ces pions représentent les forces des différentes armées engagées dans les combats. Les pions allemands sont de couleur verte et les pions soviétiques de couleur rouge. Dans certains cas, d'autres couleurs sont utilisées : noir et blanc pour les unités SS.
Chaque pion porte les indications suivantes :
— **Type d'unité** : infanterie, cavalerie, parachutistes, infanterie mécanisée, blindés. Les unités blindées sont représentées par une silhouette de char. Les unités non blindées sont représentées par un symbole de type Otan.
— **Niveau de l'unité** : régiment, brigade, division, corps. Cette mention est une indication du nombre d'hommes composant l'unité.
— **Appartenance** : armée à laquelle appartient l'unité en question et/ou identité de l'unité.
— **Potentiel de combat (PC)** : valeur au combat de l'unité, exprimée en points. Les pions portent deux chiffres à cet endroit : le PC à utiliser en attaque (PCA) et le PC à utiliser en défense (PCD), dans cet ordre.
— **Potentiel de mouvement (PM)** : nombre maximum d'hexagones que l'unité peut parcourir durant un tour de jeu, en terrain plat et dégagé, sans utiliser la route. Il est toujours indiqué après le ou les potentiels de combat.
● **Verso des pions**. Au verso de certaines divisions d'infanterie sont représentées les mêmes unités, mais en position retranchée. Leur PM est alors égal à 0.
Au verso d'autres unités sont représentées les mêmes unités, mais lorsqu'elles ont subi des pertes affectant notablement leurs capacités de combat, sans pour autant entraîner leur désintégration : on dit alors qu'elles ont subi une « réduction ». Cette réduction est représentée par une diminution des PC. Les unités qui n'ont rien au verso (ou seulement un symbole de retranchement) sont détruites dès qu'elles subissent des pertes.
● **Unités doubles**. Un certain nombre d'unités sont représentées par deux pions, qui ne sont jamais ensemble à la fois sur la carte. Au début, c'est toujours le pion le plus fort qui est en jeu. Si l'unité subit une réduction (implication dans un échange, résultat AR ou DR, retraite en zone de contrôle adverse, isolement), elle est normalement retournée. Son verso porte un, deux ou trois chevrons blancs (ces chevrons correspondent au nombre de réductions que l'unité doit encore subir pour être éliminée). Quand cette unité subit une nouvelle réduction, le pion est remplacé par son « double » plus faible, du côté portant le plus de chevrons. Ce pion se comportera comme une unité normale.
Notes sur les types d'unités. Les unités mécanisées sont les blindés et l'infanterie mécanisée. Les non mécanisées sont l'infanterie, les parachutistes et la cavalerie.
Durant le conflit germano-soviétique, les parachutistes ont le plus souvent été employés comme de l'infanterie d'élite, tant par les Allemands que par les Soviétiques. Ce n'est que pour des raisons historiques que les pions qui les représentent sont différenciés ici. Dans le jeu, ils obéissent aux mêmes règles que l'infanterie.
A2b. (Règle non utilisée dans cette version.)
A2c. Le pion Tour. Il sert à indiquer le tour de jeu sur la fiche calendrier (voir A3).
A2d. Les pions Explosion. Ce sont des marqueurs utilisés au moment de la phase de percée (voir H1). On les utilise également du côté blanc pour indiquer les unités non ravitaillées (voir E4 et J).



L'artillerie automotrice allemande.

A3 – La fiche calendrier

La fiche calendrier indique la succession des tours de jeu. Les renforts, l'artillerie et l'aviation peuvent intervenir à certains tours. Les changements météorologiques peuvent aussi influer sur le déroulement de la bataille. C'est sur cette fiche que le marqueur Tour est déplacé à la fin de chaque tour pour indiquer l'écoulement du temps.

A4 – Fiche d'aide de jeu

Cette fiche contient la représentation d'un pion, le tableau des effets du terrain sur le mouvement et les combats, le tableau des effets de la météo et la table des résultats des combats.

A5 – Echelle de jeu

Suivant la bataille proposée, chaque tour de jeu représente 2 à 7 jours de temps réel, et chaque hexagone 8 à 15 kilomètres de diamètre.

B – PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs placent sur la carte les unités présentes dès le premier tour de jeu, selon les indications des règles spécifiques concernant la bataille jouée.
Ces unités sont disposées avec la face comptant le plus de chevrons blancs visibles, sauf en ce qui concerne les unités que le verso représente en position retranchée, qui sont placées avec cette face visible.
Toutes les unités doivent respecter les règles limitant les concentrations. Elles doivent aussi être situées dans la zone de front correspondant à l'armée dont elles font partie, de la façon indiquée par les règles spécifiques de la bataille.
Le premier joueur à placer ses unités est aussi indiqué par ces règles spécifiques.

C – SEQUENCE DE JEU

Chaque tour de jeu se divise en un tour allemand et un tour soviétique.
Les différentes phases qui composent un tour de jeu sont énumérées ci-dessous. Chacune d'elles est expliquée ensuite dans un paragraphe spécifique. La succession de ces phases ne peut pas être modifiée.

C1) Tour du premier joueur

a) Maîtrise du ciel
b) Contrôle du ravitaillement des unités du joueur
c) Première impulsion
 c-1) Mouvement
 c-2) Combat
d) Deuxième impulsion
 d-1) Percée
 d-2) Exploitation
e) Interdiction du mouvement ferroviaire
f) Réduction ou élimination des unités du joueur en phase isolées depuis le début de son tour de jeu

C2) Tour du second joueur

Ce tour se déroule de la même façon que celui du premier joueur. Lorsque le second joueur a terminé, le marqueur Tour est déplacé sur le calendrier et un nouveau tour de jeu commence.

D – MAITRISE DU CIEL

Dans ce jeu, l'utilisation de l'aviation par les belligérants est simulée par l'attribution de points d'aviation. Ces points peuvent être utilisés par les deux joueurs pour interdire à leur adversaire l'usage de sa propre aviation (phase de maîtrise du ciel), pour soutenir leurs unités en attaque ou en défense (phases de combat et de percée), ou pour entraver les déplacements ferroviaires de l'adversaire (voir I).
Les joueurs trouvent indiqué sur le calendrier le nombre de points d'aviation dont chacun dispose au début de chaque tour de jeu. Au fur et à mesure de leur utilisation, ils devront noter les points qui leur restent. Les points non utilisés lors d'un tour ne peuvent PAS être conservés pour les tours suivants : ils sont perdus.
Le joueur en phase peut, au début de son tour, annuler totalement ou en partie les points d'aviation adverses. Avec 2 points, le joueur Allemand peut annuler 1 point soviétique. Avec 3 points, le joueur Soviétique peut annuler 1 point allemand.
Exemple. Au premier tour de *Moskva*, le joueur Allemand – qui joue en premier – dispose de 10 points d'aviation et le joueur Soviétique de 3 points. Le joueur Allemand peut donc utiliser 6 points pour annuler tous les points d'aviation soviétique pour ce tour. Il peut aussi utiliser 4 points pour réduire les points soviétiques à 1, ou 2 points pour réduire les points soviétiques à 2. Les 4, 6 ou 8 points qui lui restent peuvent être utilisés autrement.
Si le joueur Allemand n'a pas jugé bon d'agir contre l'aviation soviétique et qu'il a conservé un ou plusieurs points non utilisés, le joueur Soviétique peut, au début de son propre tour de ▷

jeu, utiliser ses 3 points pour annuler l'un des points allemands restants.

E – CONTROLE DU RAVITAILLEMENT

Au début de son tour de jeu, avant d'effectuer sa première impulsion, chaque joueur doit vérifier le ravitaillement de ses unités.
Pour qu'une unité soit considérée comme ravitaillée, on doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement (ou LDR) entre cette unité et une source de ravitaillement.

E1 – Sources de ravitaillement

Elles sont de deux sortes.
E1a. D'une part, ce sont les hex. situés sur les bords « amis » de la carte ; ces bords sont indiqués dans les règles spécifiques de chaque bataille.
E1b. D'autre part, ce sont tous les hex. de chemin de fer reliés directement (c'est-à-dire sans interruption : voir E2b) par voie ferrée à un bord « ami » de la carte. De plus, le joueur Allemand peut utiliser les hex. de route de la même manière que les hex. de voie ferrée.
En fait, le ravitaillement soviétique est lié aux chemins de fer, alors que les Allemands (beaucoup mieux dotés en camions que les Soviétiques) peuvent aussi utiliser les routes.

E2 – Lignes de ravitaillement

E2a. Une LDR est une ligne d'hex. reliant une unité à une source de ravitaillement.
Une LDR ne peut passer par des hex. infranchissables, ni par des hex. occupés par des unités ennemies ou par leurs zones de contrôle (voir règle F3). Cependant, si une unité amie occupe un hex. d'une zone de contrôle ennemie, une LDR peut passer par cet hex.
De plus, une LDR ne peut traverser un fleuve ou un grand fleuve qu'aux endroits où il est traversé par un pont.
E2b. Les lignes de chemin de fer, ou les routes, reliant au bord de la carte les hex. de voie ferrée, ou de route, utilisés comme sources de ravitaillement peuvent être interrompues de la même façon que les LDR, par des hex. occupés par des unités ennemies ou par leurs zones de contrôle en l'absence d'unité amie.

E3 – Longueur des lignes de ravitaillement

E3a. Les LDR allemandes peuvent parcourir un nombre illimité d'hex.
E3b. Les LDR soviétiques par tous les temps ne doivent pas parcourir plus de 10 hex. à partir de la source de ravitaillement (hex. de bord de carte, de voie ferrée ou – pour les Allemands uniquement – de route). Pour dénombrer ces hex., on tient compte de l'hex. source de ravitaillement, mais non de celui où se trouve l'unité à ravitailler.

E4 – Isolement

Une unité non ravitaillée est considérée comme isolée. On place dessus un marqueur Explosion retourné (côté blanc). Ses capacités ne sont pas modifiées (mais voir J).

F – PHASE DE MOUVEMENT

F1 – Règles générales

Chaque joueur, pendant la phase de mouvement de son tour de jeu, peut déplacer toutes ses unités présentes sur la carte. Il peut déplacer chacune de ses unités du nombre d'hex. de son choix, à condition de ne pas dépenser plus de points de mouvement que le chiffre du potentiel de mouvement (PM) de l'unité en question (voir F2a et F2b). Il n'est pas obligatoire de déplacer toutes ses unités ; on peut n'en déplacer que quelques-unes ou même aucune. Les déplacements peuvent être effectués dans toutes les directions et pas obligatoirement en ligne droite.
Les points de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à une autre, ni accumulés d'un tour de jeu sur l'autre.
Aucun combat ne peut avoir lieu avant que la phase de mouvement ne soit complètement terminée, c'est-à-dire avant que le joueur n'ait fini de bouger toutes les unités qu'il désire déplacer.
Note. Le dé ne sert que pour les combats ; il n'a aucune utilité pendant les déplacements.

F2 – Terrain et mouvement

F2a. Le coût du déplacement en points de mouvement (pm) dépend des hex. et des côtés d'hex. traversés.
— **Terrain dégagé** : 1 pm par hex.
— **Forêt** : 2 pm pour les unités mécanisées (blindés et infanterie mécanisée), 1 pm pour les autres (infanterie non mécanisée, parachutistes, cavalerie).
— **Marais** : 3 pm pour les mécanisés, 2 pm pour les autres.
— **Terrain accidenté** (ou combinaison de forêt + terrain accidenté) : 3 pm pour les mécanisés, 2 pm pour les autres.
— **Ville** : 1 pm.
— **Lac ou mer** : hex. infranchissables.
— **Fleuve** : le fait de franchir un côté d'hex. représentant un fleuve coûte 2 pm (en plus du coût de l'hex. où entre l'unité) par beau temps ou par temps de boue.
Les côtés d'hex. de fleuve traversés par des ponts ne gênent pas le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3a et F3b). Les LDR ne peuvent traverser les fleuves que par les ponts.
— **Grand fleuve** : le fait de franchir un côté d'hex. représentant un grand fleuve coûte 3 pm (en plus du coût de l'hex. où entre l'unité).
Les côtés d'hex. de grand fleuve traversés par des ponts ne gênent pas le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3c). Les LDR ne peuvent traverser les grands fleuves que par les ponts.
— **Fortifications** : aucun effet sur le mouvement, sauf en présence d'une zone de contrôle adverse (voir F3a et F3b, ci-dessous).
— **Route** : quand on pénètre dans un hex. en suivant une route, on ne tient pas compte des cours d'eau. De plus, le coût du mouvement est uniformément de 1/2 pm par hex.
F2b. Lors de la phase de mouvement, chaque unité peut toujours se déplacer d'un hex. par phase de mouvement, même si elle ne dispose pas en théorie d'un nombre de PM suffisant, à condition de respecter les règles sur les zones de contrôle. *Cette règle ne s'applique pas à la phase d'exploitation.*

F3 – Zones de contrôle (ZdC) et mouvement

Les 6 hexagones adjacents à une unité représentent la zone de contrôle (ZdC) de cette unité. Cette ZdC s'étend à tous les hexagones, quel que soit le terrain, même à travers les fleuves et les fortifications. *Exception* : la ZdC ne s'étend PAS à travers les grands fleuves.
F3a. Toute unité non blindée qui entre pendant son mouvement dans une ZdC ennemie doit s'arrêter dans l'hex. de la ZdC où elle a pénétré. Une unité non blindée (infanterie) allemande qui commence son déplacement dans une ZdC adverse peut se déplacer directement de ZdC en ZdC, mais d'un seul hex., et à condition de ne traverser ainsi ni fleuve, ni fortification adverse. Les unités non blindées soviétiques n'ont pas cette possibilité.
Toutes les unités non blindées peuvent cependant sortir d'une ZdC où elles commencent leur déplacement, entrer dans un hex. situé en dehors de toute ZdC adverse, puis (si elles ont assez de pm) entrer dans une ZdC et s'y arrêter.
F3b. Les unités blindées peuvent se déplacer directement d'un hex. de ZdC à un autre, à condition de dépenser 1 pm supplémentaire et de ne traverser ainsi ni fleuve, ni fortification adverse.
Cependant, les unités blindées soviétiques sont obligées de s'arrêter en entrant dans une ZdC d'unité blindée allemande.
F3c. Il est interdit de traverser un grand fleuve en entrant dans la ZdC d'une unité adverse située au bord de ce grand fleuve. En pratique, le seul moyen de traverser dans cette zone est d'attaquer l'unité.
F3d. Il est toujours interdit de déplacer des unités « à travers » des unités ennemies.

F4 – Météorologie et mouvement

Les conditions météo (voir calendrier) peuvent exercer une influence sur les déplacements des unités en réduisant leur PM et en modifiant le coût de la traversée des cours d'eau (voir F2a).
— **Beau temps** : déplacements normaux.
— **Boue** : les PM de toutes les unités sont divisés par 2 (en arrondissant par excès : exemple, 3/2 est arrondi à 2).

F5 – Déplacements par voie ferrée

Pendant sa phase de mouvement, le joueur a la possibilité de déplacer un certain nombre d'unités par chemin de fer. Il dispose pour cela à chaque tour d'un nombre de points de transport ferroviaire indiqué dans les règles spécifiques du jeu.
Une division mécanisée (infanterie mécanisée ou blindés) peut être transportée avec 2 points, une division non mécanisée avec 1 point.
Ces unités doivent se trouver, au début de la phase de mouvement, sur un hex. de chemin de fer, et être ravitaillées.
Elles peuvent se déplacer d'un nombre quelconque d'hex., mais ne peuvent ni partir d'une ZdC adverse, ni en traverser une, ni y aboutir à la fin de leur mouvement. Elles ne peuvent utiliser un



T 34-85: la seconde version du T 34. L'excellence de ce char lui permit de rester en service jusqu'à la fin des années cinquante...

hex. de voie ferrée détruite. La voie de chemin de fer utilisée doit se trouver entièrement du côté « ami » de la ligne de front au début de la partie.
Il n'est pas possible de combiner un déplacement par voie ferrée et un déplacement normal pendant la même phase pour une même unité. Il est en revanche permis d'effectuer un déplacement par chemin de fer pendant la première impulsion et un déplacement normal pendant la deuxième (lors de la phase d'exploitation), ou vice versa.
Note. Le mouvement par chemin de fer étant possible durant les deux impulsions, le joueur peut effectuer les déplacements par voie ferrée auxquels il a droit en les répartissant à son choix entre la phase de mouvement et la phase d'exploitation.

F6 – Retranchement

Les pions possédant au verso un symbole de retranchement peuvent choisir de se retrancher au lieu de se déplacer. Cette décision est simulée en retournant le pion du côté portant le symbole de retranchement, où le potentiel de mouvement est de 0.
Les unités retranchées ne peuvent ni attaquer, ni se déplacer sous cette forme, mais peuvent repartir pendant toute autre phase de déplacement (mouvement ou exploitation) en retournant simplement le pion et en le déplaçant, sans aucune perte en points de mouvement.

F7– Empilement

A la fin d'une phase de déplacement, un hex. peut contenir au maximum 3 divisions allemandes ou 4 divisions soviétiques.
Cette limitation ne s'exerce qu'à la fin d'une phase de déplacement, et non pendant.
Symboles utilisés sur les pions pour différencier ces niveaux d'organisation :

Régiment :	III
Brigade :	X
Division :	XX
Corps d'armée :	XXX

G – PHASE DE COMBAT

G1 – Attaquant et défenseur

Lors de sa phase de combat, le joueur en phase est appelé attaquant quelle que soit la situation stratégique générale.
Les combats ne peuvent intervenir qu'entre des unités qui occupent des hex. adjacents. Mais une unité n'est jamais obligée d'attaquer, même si elle est adjacente à une unité adverse.
Une même unité ne peut attaquer des unités adverses situées dans des hex. différents. Cependant, des unités empilées dans un même hex. peuvent attaquer des hex. différents. Par ailleurs, il est permis d'attaquer un même hex. à partir de plusieurs hex., pourvu qu'ils soient tous adjacents à l'hex. attaqué.
Plusieurs unités empilées dans un même hex. doivent être attaquées comme une seule unité : pour cela, on fait la somme de leurs PC.
Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois pendant la même phase de combat.
Important. Les unités retranchées n'ont pas le droit d'attaquer.

G2 – Déroulement d'un combat

Le résultat d'un combat dépend du rapport de force entre les PC des unités engagées par les deux adversaires et d'un élément aléatoire représenté par le résultat d'un jet de dé.
On fait la somme des PC (PCA s'il y a lieu) de toutes les unités qui attaquent et on apporte les modifications dues au terrain (voir G6) et à la météo (voir G7).
On fait la somme des PC (PCD s'il y a lieu) de toutes les unités qui défendent et on apporte les modifications dues au terrain (voir G6).
On calcule le rapport entre les points de l'attaquant et les points du défenseur (toujours arrondi en faveur du défenseur).
Exemples : Attaquant 8, défenseur 2 : 4/1
Attaquant 10, défenseur 3 : 3/1
Attaquant 7, défenseur 4 : 1,5/1
Attaquant 2, défenseur 5 : 1/3
Ce rapport est ensuite éventuellement modifié par le terrain (voir G6) et la météo (voir G7).
Les joueurs indiquent simultanément le nombre de points d'artillerie qu'ils veulent utiliser (maximum 2 points par combat). Chaque point modifie le résultat du jet de dé d'1 point (+ ou -). Ils indiquent ensuite, de nouveau ensemble (en l'écrivant ou en les prenant secrètement dans une main), le nombre de points aériens qu'ils utilisent dans ce combat (maximum 3 points par combat). Chaque point aérien décale le rapport de force d'une colonne en faveur du joueur qui l'utilise.
Il est interdit d'attaquer avec un rapport de force inférieur à 1/3 (les points aériens éventuellement engagés sont dépensés).
Tout rapport de force supérieur à 7/1 est considéré comme égal à 7/1.
Une fois établi le rapport de force définitif, le joueur attaquant lance un dé et consulte le tableau des résultats des combats. A l'intersection de la ligne correspondant au résultat du dé et de la colonne correspondant au rapport de force se trouve indiqué le résultat du combat.

G3 – Résultats des combats

Les différents résultats possibles sont les suivants :
AE : l'attaquant est éliminé. Toutes les unités attaquantes sont retirées de la carte.
DE : le défenseur est éliminé. Toutes les unités en défense sont retirées de la carte.
AR : l'attaquant est réduit. Toutes les unités qui subissent ce résultat sont retournées sur place, leur PC est donc réduit. Certaines unités peuvent encaisser plusieurs réductions sans être éliminées. Quand une unité ne peut plus être réduite, elle est éliminée. Pour les unités qui portent un symbole de retranchement, une réduction entraîne l'élimination.
DR : le défenseur est réduit. Toutes les unités en défense subissent ce résultat d'une façon similaire au résultat AR ci-dessus.
EX : Elimination-échange. Toutes les unités du défenseur sont éliminées. En même temps, l'attaquant perd autant de PC que le défenseur. Ces PC sont perdus soit en éliminant soit en réduisant des unités. On tient compte du PC d'attaque pour l'attaquant, du PC de défense pour le défenseur.
Exemple. Deux unités d'infanterie allemandes 3-5-3 attaquent 1 unité soviétique 3-3-3 (rapport : 6 contre 3, donc 2/1). Le résultat du combat est EX. Le défenseur (le Soviétique) voit son unité éliminée ; l'attaquant (l'Allemand) doit à son tour éliminer 3 points de combat pour égaliser les pertes subies ; il peut le faire soit en éliminant une des divisions, soit en réduisant les deux.
RX : Réduction-échange. Même résultat que EX, mais les unités du défenseur sont seulement réduites.
Dans l'exemple précédent, l'attaquant ne devrait perdre que 2 points : il réduirait pour cela une division.
D1 : les unités en défense doivent battre en retraite de 1 hex. C'est le joueur défenseur qui replie ses unités en fonction des règles de retraite (voir ci-dessous). Il peut toujours choisir d'appliquer un résultat DR à la place de D1. Dans ce cas, toutes les unités empilées ensemble doivent être réduites (en d'autres termes, il n'est pas permis d'en réduire certaines et d'en replier d'autres).
D2 : les unités en défense doivent battre en retraite de 2 hex. C'est le joueur attaquant qui replie les unités de son adversaire. Dans ce cas, le joueur doit choisir un itinéraire de retraite qui n'entraîne pas – si possible – de pertes pour le défenseur.
— : le combat n'a eu aucun résultat.
Certains résultats peuvent être combinés : DR1 équivaut à DR, puis D1 ; DR2 équivaut à DR, puis D2 ; RX1 équivaut à RX puis D1.

▷

G4 – Retraite après combat

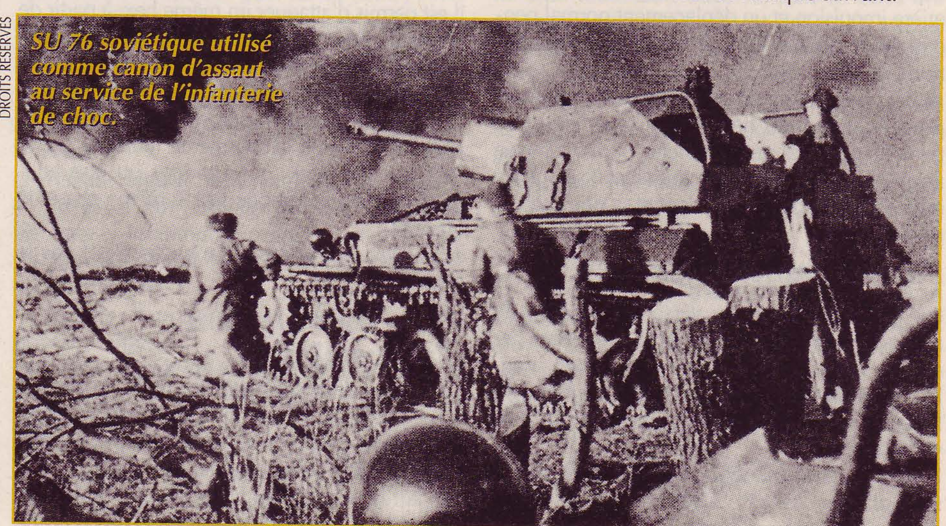
Les unités en retraite doivent respecter les règles suivantes.
1– Il est interdit de passer deux fois dans le même hexagone.
2 – Les unités blindées peuvent battre en retraite en passant dans des ZdC d'unités ennemies non blindées. En revanche, dans tous les autres cas, il est interdit de battre en retraite en passant dans des ZdC ennemies, sauf si les hex. concernés sont occupés par des unités amies.
3 – Si une unité ayant subi un D1 ne peut, à la fin de sa retraite, respecter la règle d'empilement (et que le défenseur ne veut pas remplacer D1 par DR), D1 devient D2.
4 – Si une unité ayant subi un D2 (y compris un D1 transformé en D2) ne peut, à la fin de sa retraite, respecter la règle d'empilement, l'unité est réduite sur place (ou après avoir reculé d'un hex. si cela lui était possible).
5 – Si la retraite est impossible (bord de carte, hex. infranchissables, hex. occupés par l'adversaire ou ZdC d'unités ennemies non occupées par des unités amies), les unités en question sont réduites sur place (donc éliminées si elles ne peuvent plus être réduites).
Cas particuliers
a) Si la retraite doit se faire à travers un fleuve ou à travers un grand fleuve, les unités en retraite sont réduites.
b) Si une unité d'infanterie en position « retranchée » doit battre en retraite, elle est retournée du côté « non retranchée ».
c) Si une unité termine sa retraite dans un hex. où se trouve déjà une unité amie et si cette unité est ensuite attaquée pendant la même phase de combat, l'unité repliée ne compte pas dans le calcul des rapports de force. Elle subit en revanche le même sort que l'unité qui l'a accueillie si le résultat du combat est défavorable.

G5 – Avance après combat

L'avance après combat est un mouvement spécial réservé aux unités attaquantes. Si les unités en défense ont été éliminées, les unités attaquantes peuvent avancer dans l'hex. ainsi libéré dès la fin du combat. Il en est de même si le défenseur a été contraint de battre en retraite, à condition dans ce second cas de ne pas franchir en avançant ainsi de côté d'hex. de fortification adverse.
Dans tous les cas, ce déplacement n'est autorisé qu'aux unités ayant participé au combat, et en respectant la règle d'empilement. Les ZdC ennemies n'ont aucune influence sur ce type de déplacement.

G6 – Effets du terrain sur les combats

— **Forêt** : les unités blindées qui attaquent un adversaire situé dans un hex. de forêt voient leur PC divisé par 2 (blindés A/2). On arrondit par excès : 7/2 = 4.
— **Terrain accidenté** : le rapport de force est décalé d'une colonne en faveur du défenseur (1D). Cet effet peut être combiné à celui de la forêt.
— **Villes** : le PC des défenseurs est doublé (D x 2).
— **Fleuves** : le rapport de force est décalé de deux colonnes en faveur du défenseur (2D) pour les attaques à travers un côté d'hex. de fleuve. Cependant, par temps de gel ou de neige ou si l'une au moins des unités attaquantes est du même côté du fleuve que le défenseur, le décalage n'est que d'une colonne (1D). Si ces deux conditions sont réunies, l'attaquant ne subit aucun décalage.
— **Grands fleuves** : le rapport de force est décalé de deux ou trois colonnes en faveur du défenseur (2D ou 3D) pour les attaques à travers un côté d'hex. de grand fleuve. Une attaque uniquement à travers la Volga décale de trois colonnes.
— **Fortifications majeures** (adverses) : le rapport de force est décalé de deux colonnes en faveur du défenseur (2D) pour les attaques à travers un côté d'hex. de fortifications adverses. Cependant, si l'une au moins des unités attaquantes est du même côté des fortifications que le défenseur, le décalage n'est que d'une colonne (1D). Rappelons que le fait d'avancer après un combat victorieux à travers un côté d'hex. de fortification adverse n'est possible que si le défenseur a été éliminé.
— **Fortifications mineures** (adverses) : le rapport de force est décalé d'une seule colonne en faveur du défenseur (1D) pour les attaques à travers un côté d'hex. de fortifications adverses. Sans effet si au moins une unité attaque du même côté des fortifications que le défenseur.


SU 76 soviétique utilisé comme canon d'assaut au service de l'infanterie de choc.

G7 – Météorologie et combats

Les conditions météo (voir calendrier) peuvent exercer une influence sur les combats, en modifiant les rapports de force.
Pendant les tours où la météo est Boue, les PC de toutes les unités sont divisés par deux en attaque (en arrondissant par excès : 3/2 = 2 ; 1/2 = 1).

H – DEUXIEME IMPULSION

H1 – Phase de percée

Tous les pions du joueur en phase peuvent effectuer durant cette phase une nouvelle attaque, en respectant toutes les règles du combat (voir G).
De plus, au moment de chaque combat, l'attaquant place sur ses unités qui combattent un pion Explosion pour pouvoir les identifier à la phase suivante.

H2 – Phase d'exploitation

Pendant cette phase, toutes les unités du joueur en phase qui n'ont PAS combattu pendant la phase de percée précédente peuvent effectuer un déplacement. Toutes les règles sur les mouvements (voir F) sont appliquées, avec les quelques modifications suivantes :
— *L'infanterie allemande se comporte comme l'infanterie non allemande : elle ne peut passer directement de ZdC en ZdC.*
— Si une unité ne dispose pas d'assez de pm pour entrer dans un hex., elle ne peut le faire, même si cela l'oblige à rester immobile pendant cette phase.

I – INTERDICTION DES MOUVEMENTS FERROVIAIRES

Si il lui reste des points aériens, le joueur en phase peut maintenant limiter les déplacements par voie ferrée des unités adverses.
Pour chaque point aérien allemand ainsi utilisé, le joueur Soviétique perd 2 points de transport ferroviaire lors du tour soviétique suivant.
Pour chaque point aérien soviétique ainsi utilisé, le joueur Allemand perd 1 point de transport ferroviaire lors du tour allemand suivant.

J – REDUCTION ET ELIMINATION DES UNITES ISOLEES

Pendant cette phase, le joueur vérifie la situation de ses unités qui étaient isolées au début de son tour de jeu, et qui portent donc un marqueur côté blanc (car elles n'étaient pas reliées par une ligne ininterrompue à une source de ravitaillement).
On enlève le marqueur des unités qui ne sont plus isolées. En revanche, les unités qui sont toujours isolées à ce stade du tour de jeu sont réduites (on enlève aussi leur marqueur). Si elles étaient déjà réduites, elles sont réduites à nouveau. Si elles ne peuvent plus être réduites ou si elles portent au verso un symbole de retranchement (ou rien), elles sont éliminées.

Si l'unité isolée se trouve dans une ville majeure ou mineure, on lui laisse son marqueur. Elle ne sera réduite qu'après le deuxième tour consécutif d'isolement, lorsqu'elle portera donc deux marqueurs (que l'on enlèvera à ce moment). Une nouvelle réduction ne pourra (si l'unité reste en ville) intervenir que deux tours plus tard, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'unité soit éliminée ou le ravitaillement rétabli.

K - RENFORTS

La description et les tours d'arrivée des renforts se trouvent dans les règles spécifiques de la bataille.
Les unités de renfort entrent sur la carte pendant la phase de mouvement, soit en utilisant les déplacements par chemin de fer, soit en pénétrant sur la carte par un hex. d'un bord « ami » (sauf limitation indiquée dans les règles spécifiques) et à condition que cet hex. ne soit pas occupé par une unité ennemie ou par sa zone de contrôle. Il entre alors par l'hex. le plus proche libre d'unités ou de zones de contrôle ennemies.

RÈGLE OPTIONNELLE

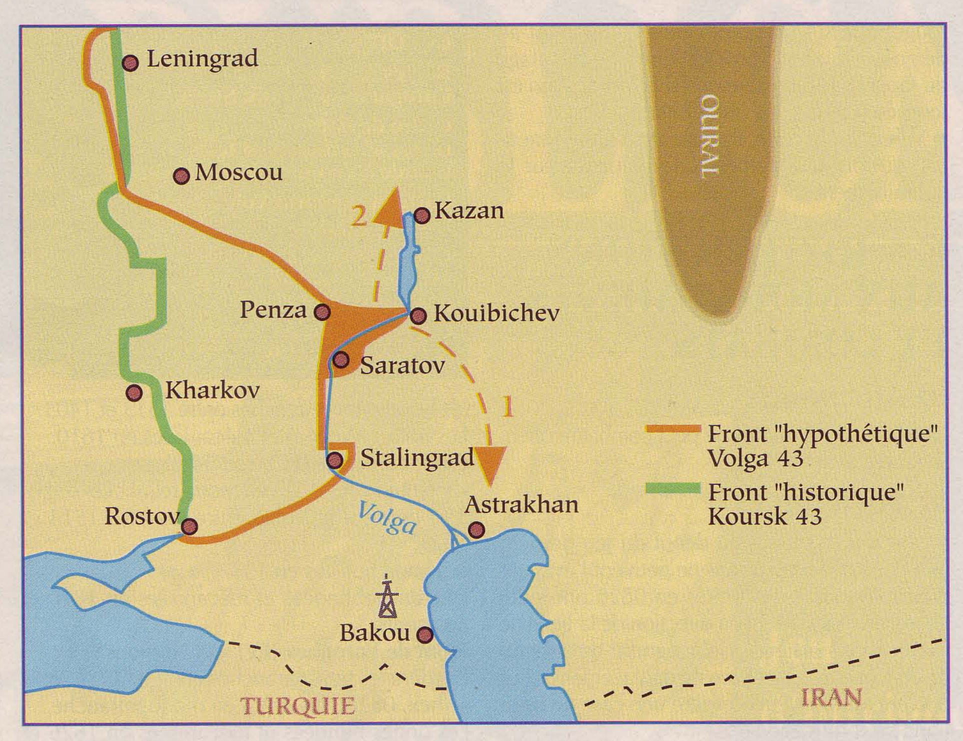
Cette règle est utilisable dans *Volga 43* et *Koursk 43 - Opération Citadelle.*

L'artillerie

L'utilisation massive de l'artillerie est simulée par l'attribution de points d'artillerie. Ces points peuvent être utilisés par les joueurs pour soutenir leurs unités en attaque ou en défense (phase de combat ou percée ; maximum 2 points par combat). Seules les unités ravitaillées peuvent utiliser l'artillerie.

REGLES SPÉCIFIQUES À VOLGA 43

Volga 43 est un exercice de préparation au championnat, ses règles viennent en complément de celles décrites dans le chapitre des règles standard. Le thème en est une bataille, qui n'a jamais eu lieu, au cours de laquelle vont s'affronter des unités présentes à Koursk, dans la région de Kouïbichev, plus de 800 km au nord-est.
Nous prendrons pour base les hypothèses suivantes :
La guerre à l'Est démarre le 21 mai 41.
Le Groupe d'Armées Nord allemand arrête volontairement sa progression à Narva de 41 à 43, évitant ainsi le siège coûteux de Leningrad.
Le Groupe d'Armées Centre évite une attaque frontale en direction de Moscou, appuyant la progression du G.A. Sud par des offensives vers le sud-est (Tambov et Penza sont atteintes fin 42).
Enfin le G.A. Sud, qui regroupe l'essentiel des forces allemandes, a pour but principal Stalingrad qui, assiégée six mois plus tôt que dans l'Histoire, tombe en septembre 42. La ville résiste aux tentatives soviétiques d'encerclement par le nord, de novembre à décembre 42, grâce à la résistance du G.A. Centre, qui a atteint la Volga et s'y est retranché.



Début 43, la Wehrmacht est donc sur une partie du front à 800 km à l'est de ses positions historiques. Son offensive d'été visera Kouïbichev, dont la prise peut ouvrir deux options stratégiques :
— descendre vers Astrakhan par la plaine pour isoler le front sud soviétique et prendre (enfin) Bakou et son pétrole ;
— remonter vers Kazan et gêner le ravitaillement soviétique de Moscou, prélude à une action concentrique ultérieure sur la capitale.

A - LA CARTE

La carte représentant le théâtre des opérations se trouve sur la face intérieure du poster, au centre de ce magazine.

B - PIONS

● **Unités**. Dans *Volga 43* comme dans *Koursk 43 - Opération Citadelle*, toutes sont des divisions, ce qui simplifie empilement et transport ferroviaire.

C - SEQUENCE DE JEU

Le joueur Allemand joue en premier, le joueur Soviétique en second.

D - RAVITAILLEMENT

Les bords « amis » de la carte sont les bords rouge clair pour le joueur Soviétique et les bords vert clair pour le joueur Allemand.

E - MOUVEMENT

● **Unités d'infanterie mécanisée**. Elles suivent les mêmes règles que les unités blindées en ce qui concerne les mouvements, les ZdC et les combats.

● **Fleuves**. La Volga au sud de Volsk (à partir des hex. 921 et 1021) et au nord de Kouïbichev (à partir des hex. 2509 et 2609) est infranchissable en dehors des ponts. Bien sûr, elle coupe les ZdC. Le reste de la Volga est un grand fleuve. Les autres fleuves sont normaux.

● **Puits de pétrole**. Ils n'ont pas d'effets sur le mouvement et le combat.

● **Transport ferroviaire.** Les points de transport ferroviaire sont indiqués sur le calendrier.
Voies utilisables par l'Allemand : 0830 à 0837, 0123 à 0127, 0123 ou 0127 à 0426.
Voies utilisables par le Soviétique : le reste du réseau.
Attention ! Les règles de restrictions aux mouvements (F) s'appliquent aussi aux transports par voie ferrée.

F - COMBAT

● **Soutien d'artillerie**. Dans *Volga 43* comme dans *Koursk 43 - Opération Citadelle*, un soutien d'artillerie massif est représenté par des points d'artillerie indiqués sur la fiche calendrier. Les joueurs utilisent ces points lors des combats juste après les points d'aviation et de la même façon (c'est-à-dire, lors du championnat, de façon simultanée).
Cependant, il n'est possible d'utiliser que 2 points d'artillerie au plus par combat. Ces points modifient le résultat du dé (+1 ou +2 pour les points de l'attaquant, -1 ou -2 pour les points du défenseur). On ne peut utiliser d'artillerie que pour soutenir des unités ravitaillées.

● **Appui aérien**. L'attribution des points d'appui aérien se fera lors du championnat de façon simultanée (règle M3). Le nombre de points d'aviation disponibles à chaque tour est indiqué sur le calendrier. Le « creux » de l'activité au tour 3 correspond à une journée de pluie et de faible visibilité aérienne.

● **Fortifications secondaires**. Il existe dans *Volga 43* comme dans *Koursk 43* des fortifications secondaires. Celles-ci (en marron sur la carte) ne se différencient des fortifications normales (en ▷

rouge) que sur un point : elles n'apportent au défenseur qu'une seule colonne de décalage du rapport de force (aucune si la fortification est tournée par une des unités attaquantes).

- **Villes**. Sur la carte, il existe des villes (mineures) qui ont uniquement une influence sur le ravitaillement.

G – RESTRICTIONS AUX MOUVEMENTS ET COMBATS

a) Allemands

La réserve du 24e corps ne peut combattre offensivement avant le tour 5.

b) Soviétiques

— Les unités situées au début du jeu derrière une ligne de fortifications ne peuvent l'évacuer durant le tour 1 (les unités en 0828 ont toute liberté de mouvement en direction de la ligne de fortifications arrière). Cela signifie qu'à la fin de chacune de leur phase de déplacement, elles doivent toujours être derrière une case de cette ligne de fortifications.

— Aucune unité soviétique ne peut franchir la ligne de fortifications la plus à l'ouest et la plus au sud en direction de l'ennemi avant le tour 5. Il en va de même de la Volga vers l'ouest entre les hex. 1120 et 1413. Seul l'hex. de Volsk peut être renforcé, sans possibilité de mouvement vers l'ouest à partir de cet hexagone avant le tour 5.

— Les unités du Front de la steppe (FS) ne peuvent bouger avant le tour 4.

— Les unités de parachutistes de Marienthal ne bougent que si les fortifications près de Kouïbichev sont attaquées.

H – METEO

Le tour 3 est un tour de boue.

I – MISE EN PLACE

a) Placement initial soviétique

Front de l'ouest (FO), soit 9 pions :
Dans l'hex. 1601 et dans un rayon de 2 hex. autour.

Front de Bryansk (FB), soit 15 pions :
L'infanterie (les 2-2-3 en mode retranché) derrière les hexagones retranchés entre 1513 et 1403.
Les unités blindées et mécanisées en 1610.

Front du centre (FC), soit 34 pions :
L'infanterie (les 2-2-3 en mode retranché, soit 0-3-0) derrière la Volga entre les hex. 1514 et 1021.
Les parachutistes en 1717.
Les unités blindées et mécanisées en 1820 et adjacents.

Front de Voronhev (FV) soit 38 pions :
Derrière les hex. retranchés entre 0723 et 2830 + (hex. 0828), les 2-2-3 en mode retranché.
Les unités blindées et mécanisées en 1626 et 2227.

Front sud-ouest (SO), soit 4 pions :
Hex. 1020 (Volsk).

Front de la steppe (FS), soit 29 pions :
L'infanterie (les 2-2-3 en mode retranché) derrière les hex. retranchés entre 2210 et 2813 et entre 2410 et 2812.
Les paras en 2601 (Marienthal).
Les unités blindées et mécanisées en 2510 et 2809 (et un pion en 2307).

b) Placement initial allemand

IXe armée
23e et 41e corps : hex. 0109, 0208.
46e et 47e corps : hex. 0113, 0114 et 0115.
20e corps : hex. 0117 et 0118.

IIe armée
8e et 13e corps : hex. 0122, 0123, 0124.

IVe armée blindée
2e corps SS : hex. 0326 et adjacents.
48e corps : hex. 0224 et 0324.
52e corps : 0127.

G.O.K
3 CB : hex. 0335, 0234, 0830 (une unité dans chaque hex.).
11e et 42e corps : hex. 0337, 0237 et 0837.

CRÉDITS
Règles standard :
Eurogames et Frank Stora.
Ordre de bataille, règles spécifiques et tests :
Claude Renaud et Laurent Garbe.
Carte et scénario Volga 43 :
Laurent Garbe.
Etoile rouge et Croix noire est une collection dirigée par Frank Stora
Copyright Duccio Vitale & Eurogames 1992.

Canons antichars soviétiques de 45 mm.

J – RENFORTS

Tour 2 : Allemand : réserve IXe armée : hex. 0115.
Tour 2 : Allemand : IIe armée blindée : hex. 0109.
Tour 3 : Allemand : réserve du 24e corps : hex. 0118.

K – CONDITIONS DE VICTOIRE

Points de victoire allemands

— Objectifs terrestres occupés en dernier par le joueur Allemand (voir le nombre de points de victoire sur la carte).
— 1 pt par pas de perte d'infanterie, de cavalerie ou de paras soviétiques.
— 2 pts par pas de perte de blindés ou d'infanterie mécanisée soviétiques.

Points de victoire soviétiques

— 1 pt par pas de perte d'infanterie allemande.
— 3 pts par pas de perte de blindés ou d'infanterie mécanisée allemande.
— 3 pts par unité soviétique située à l'ouest de la Volga (sauf Volsk) et de la ligne de fortifications avancées 1513-1601 à la fin de jeu.

Niveaux de victoire

Écart en faveur du joueur Allemand
0 à 5 : partie nulle
6 à 15 : victoire marginale
16 à 35 : victoire décisive
36 et plus : victoire écrasante

Écart en faveur du joueur Soviétique
0 à 10 : partie nulle
11 à 25 : victoire marginale
26 à 45 : victoire décisive
46 et plus : victoire écrasante

Conseils de bricolage pour monter des pions de wargame

Matériel nécessaire : une bonne paire de ciseaux (style Fiskars), un rouleau de double-face servant à coller la moquette, un rouleau de bande adhésive transparente, des feuilles de carton, les pions.

1 – Découpez les pions recto en bandes d'une largeur légèrement inférieure à la largeur de votre « double-face » (3 ou 4 pions de large).
2 – Collez vos bandes de pions sur le double-face, puis découpez les parties collantes dépassant des pions. Le double-face collé uniformément a une épaisseur régulière, mais il faut le manier avec soin car son collage est définitif et irrémédiable.
3 – Enlever la pellicule protégeant l'autre face du « double-face » de vos bandes de pions et collez celles-ci sur vos feuilles de carton (récupérez les feuilles de carton qui rigidifient les blocs de feuilles format « Direction », l'épaisseur est idéale).
4 – Terminez de découper les bandes de pions (1 pion de large).
5 – Montez vos bandes de pions verso de la même façon que les recto précédemment, mais collez-les directement sur les bandes recto correspondantes. Attention, une erreur à ce niveau serait dramatique.
6 – Recouvrez bien soigneusement les deux faces des bandes avec votre ruban adhésif. Frottez avec le manche des ciseaux sur les pions pour que le scotchage soit parfait.
7 – Il ne reste plus qu'à découper les bandes de pions pour voir apparaître un à un les pions terminés.
Si, hélas, vos talents de bricoleur ne sont pas à la hauteur de vos talents de wargameur, vous avez toujours la possibilité de vous inscrire au Championnat de France où vous pourrez jouer avec de magnifiques pions sur une carte non moins belle, qui sera révélée à cette occasion. Vous aurez d'ailleurs la possibilité d'emporter avec vous le jeu complet en boîte, *Koursk 43 - Opération Citadelle*, pour un prix d'ami !

Les aides de jeu et les pions se trouvent en page 90, 91 et 94.

IDENTIFICATION DES PIONS

- Appartenance (ex: corps SS / 1e division de Panzers
- Taille de l'unité
- Potentiel de combat en Attaque
- Potentiel de combat en Défense
- Couleur de répérage
- Nombre de pas de l'unité avant sa désintégration
- Symbole de l'unité
- Potentiel de mouvement

2SS / 1Pz
X X
14-9-7

Couleurs de repérage	
Soviétiques	Allemands
FO Front de l'ouest	IX B 9e armée blindée
FB Front de Bryansk	II B 2e armée blindée
FC Front du centre	II 2e armée
FV Front de Voronhev	IV B 4e armée blindée
FSO Front sud-ouest	GK Groupement opérationnel Kempf
FS Front de la steppe	

TABLE DES RÉSULTATS DES COMBATS

Rapport de force / Dé	1/3	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	Rapport de force / Dé
1	AE	AE	AR	AR	RX	EX	D1	D2	DR1	DR2	1
2	AE	AR	AR	RX	EX	D1	D2	DR1	DR2	DE	2
3	AR	AR	RX	RX1	D1	D2	DR1	DR2	DE	DE	3
4	AR	RX	RX1	D1	D2	DR1	DR2	DE	DE	DE	4
5	AR	-	D1	D2	DR1	DR1	DR2	DE	DE	DE	5
6	-	D1	D2	DR	DR1	DR2	DE	DE	DE	DE	6

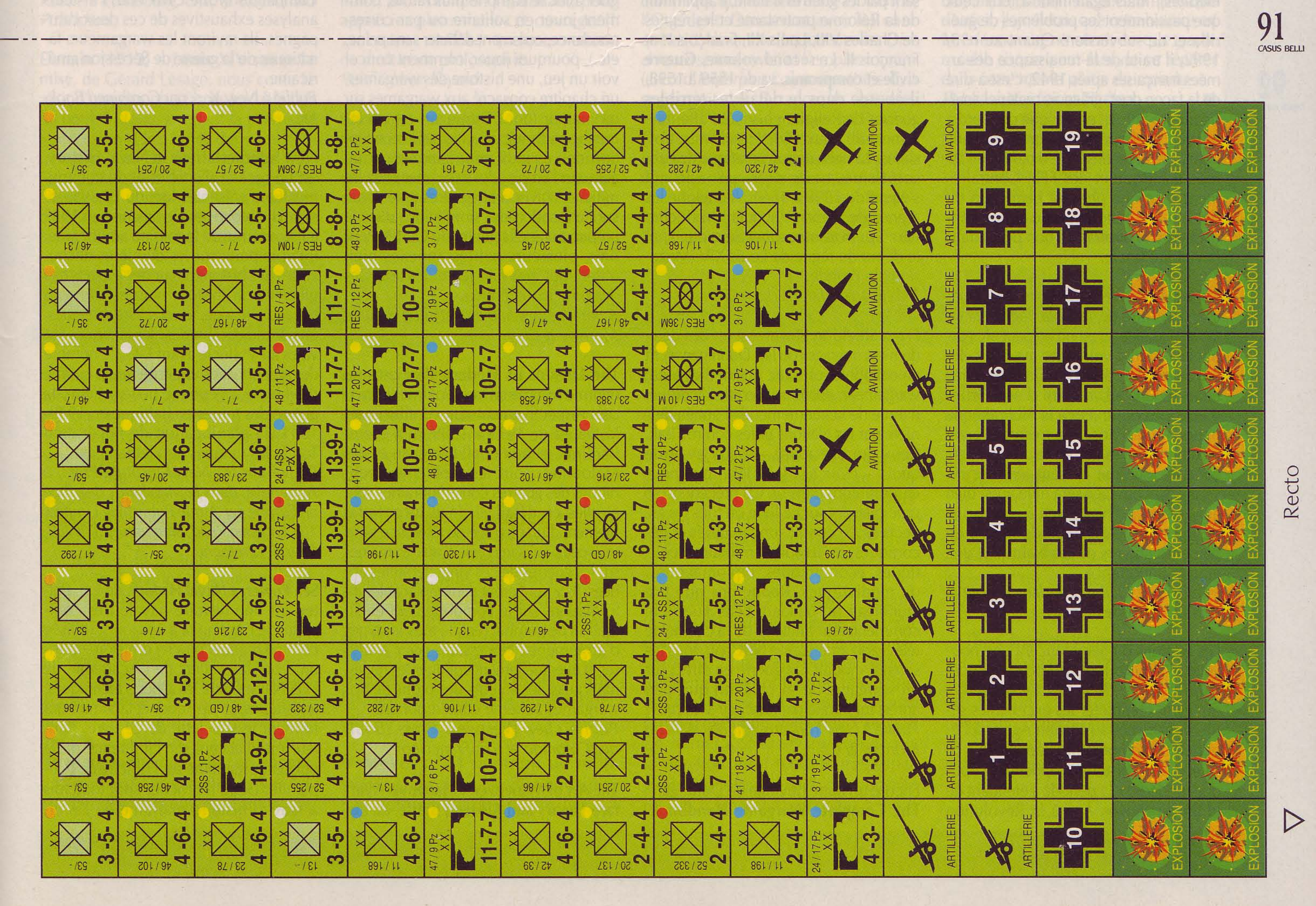
- AE = Attaquant Eliminé
- AR = Attaquant Réduit
- RX = Réduction Echange
- RX1 = RX + D1
- EX = Elimination Echange
- \- = Sans effet
- D1* = Déf. Retraite 1hex
- D2 = Déf. Retraite 2 hex
- DR = Défenseur Réduit
- DR1 = DR + D1
- DR2 = DR + D2
- DE = Défenseur Eliminé

** Le défenseur peut toujours choisir DR au lieu de D1*

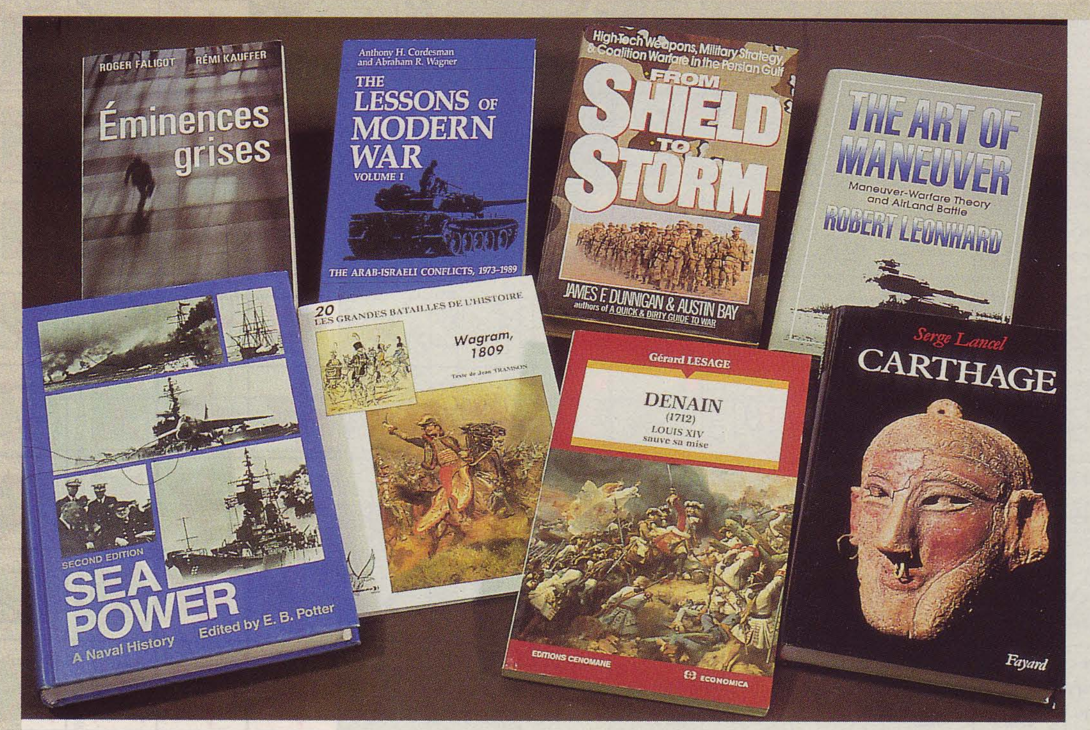
TABLE DES EFFETS DU TERRAIN et METEO

TERRAIN	MOUVEMENT Mécanisés	MOUVEMENT Autres	COMBAT Blindés	COMBAT Autres
Terrain dégagé, clair	1PM	1PM		
Forêts	2PM	1PM	A/2	
Terrain accidenté et forêt	3PM	2PM	A/2 et 1D	1D
Terrain accidenté / difficile	3PM	2PM	1D	1D
Ville majeure	1PM	1PM	FC défense X2	FC défense x2
Ville mineure	1PM	1PM		
Fleuve majeur	+3PM	+3PM	3D ou 2D	3D ou 2D
Rivière, fleuve mineur	+2PM	+2PM	2D ou 1D	2D ou 1D
Lac, mer	Infranchissable	Infranchissable		
Fortification majeure			2D ou 1D	2D ou 1D
Fortification mineure			1D ou sans effet	1D ou sans effet
Route	1/2PM	1/2PM		
Voie ferrée soviétique Voie ferrée allemande				
METEO: Beau temps	Règles de base	Règles de base	Règles de base	Règles de base
METEO: Pluie - Boue	FM / 2	FM / 2	FC Attaque / 2	FC Attaque / 2

Verso



Recto



La **Revue historique des armées** n° 2/1992 est entièrement consacrée à la guerre d'Algérie (1954 - 1962), avec des articles consacrés à tous les aspects militaires de ce conflit. Indispensable à tout étudiant s'intéressant à ce sujet (d'autant que plusieurs de ces articles sont basés sur des archives inédites), mais également à tous ceux que passionnent les problèmes de guérilla et de subversion. Quant au n° 3/1992, il traite de la renaissance des armées françaises après 1942, c'est-à-dire de la façon dont, grâce au matériel américain qui affluait en Afrique du Nord à la suite de l'opération Torch, l'armée française fut reconstruite à partir de l'armée d'Afrique et des FFL. Contrairement à ce que pensent beaucoup de détracteurs, cette nouvelle armée française devait peser d'un bon poids dans la victoire finale.

L'art de la guerre est sous-titré *Machines et stratagèmes de Taccola, ingénieur de la Renaissance*. C'est on ne peut plus explicite ! Rien à voir donc avec le célèbre ouvrage de Sun Tzu. On a là un très beau livre d'art, recueil d'aquarelles d'époque conservées à la Bibliothèque nationale, à Paris. Les trésors d'ingéniosité déployés par les techniciens de cette époque me laissent toujours rêveur… Cet ouvrage sera utile aussi bien aux amateurs d'histoire qu'aux meneurs de jeu de rôle désireux de mettre en place un univers où les Nains ont une grande importance.
Publié chez Gallimard, dans la collection Découvertes-album.

Les éditions du Seuil lancent une nouvelle série historique de poche : *La nouvelle Histoire de la France moderne*, qui vient compléter les excellentes séries consacrées au Moyen Age et à l'époque contemporaine. Rappelons à ce sujet que les historiens appellent « époque moderne » la période s'étendant de la fin du Moyen Age à la Révolution française, ce dernier événement marquant quant à lui le début de l'époque contemporaine. À ce jour, trois des cinq volumes que devra comprendre cette série sont déjà parus. Le premier, intitulé **Royaume, Renaissance et Réforme**, va de 1483 à 1559, c'est-à-dire de la mort de Louis XI à celle de Henri II, en passant par les guerres d'Italie, l'apparition de la Réforme protestante et les règnes de Charles VIII, Louis XII, François Ier et François II. Le second volume, **Guerre civile et compromis**, va de 1559 à 1598, il aborde dans le détail les terribles guerres de Religion, jusqu'à l'affermissement du pouvoir de Henri IV. Le troisième, **La naissance dramatique de l'absolutisme**, traite de la période qui s'étend de 1598 à 1661 ; il englobe les règnes de Henri IV, Louis XIII (Richelieu, *Les trois mousquetaires*, etc. !), et le début du règne de Louis XIV (Mazarin et la Fronde…).
Publié aux éditions du Seuil.

From Shield to Storm, est un des deux derniers ouvrages de Jim Dunnigan (écrit en collaboration avec Austin Bay, autre wargameur). Comme son titre l'indique, il traite de la guerre menée l'année dernière par les Nations unies contre l'Irak. Ceux qui ont adoré – et il y avait de quoi ! – *How to Make War* (que nous chroniquions dans un CB précédent) se précipiteront sur ce livre où tous les aspects de ce conflit sont analysés et décortiqués, qu'ils soient militaires, politiques, économiques, diplomatiques, ou médiatiques. Rappelons que Jim Dunnigan fut pendant cette guerre le commentateur militaire de la chaîne de télévision américaine NBC, où, tous les soirs, il « jouait » la guerre en direct sur un wargame de sa création qui, peu après, fut publié par *Strategy & Tactics* !
Publié à New York aux éditions William Morrow & Co.

Encore un autre ouvrage de Dunnigan : **The Complete Wargame Handbook**. C'est sans doute le livre que tous les wargameurs débutants – et même les autres – attendaient, et qui se trouvera bientôt dans leur bibliothèque. L'énoncé de son sommaire devrait suffire à vous mettre l'eau à la bouche… Il contient en effet des chapitres sur comment jouer (stratégie, tactiques, comment gagner avec le camp le plus faible, comment jouer en solitaire ou par correspondance, comment débuter sans peine, etc.), pourquoi jouer, comment concevoir un jeu, une histoire des wargames, un chapitre consacré aux wargames sur ordinateur (dont Dunnigan est un farouche partisan), un autre sur la conception de ces jeux informatiques, et un autre sur l'emploi des wargames chez les militaires (avec, entre autres, une partie sur l'utilisation des simulations dans la préparation de la guerre du Golfe). Pour finir, plusieurs petites annexes bien utiles : des aides de jeu et les adresses des principaux éditeurs.
À paraître prochainement chez William Morrow & Co.

The Lessons of Modern War est une énorme somme en trois volumes consacrés respectivement aux conflits israélo-arabes de 1973 à 1989, à la guerre Iran-Irak, et aux conflits afghan et des Malouines. Tous les problèmes techniques des guerres contemporaines sont étudiés en détail. Il s'agit incontestablement d'un ouvrage de référence pour tous ceux qui s'intéressent aux wargames sur les guerres de ces vingt dernières années. Ils y trouveront d'irremplaçables informations sur le comportement en situation de combat réel de tous les types d'armements. Nécessaire pour analyser et éventuellement critiquer les règles, mais aussi les valeurs des pions de nos wargames à thème contemporain.
Publié chez Westview Press (Boulder/Colorado et San Francisco).

The Art of Maneuver – Maneuver-Warfare Theory and Air-land Battle, de Robert Leonhard. L'auteur, officier dans l'infanterie mécanisée américaine, cherche lui aussi à tirer les leçons de la guerre du Golfe, en ayant bien soin de rappeler que les victoires sont dangereuses, car ceux qui en bénéficient ont presque toujours tendance à en conclure qu'ils ont eu raison sur tous les plans et donc à s'endormir sur leurs lauriers. Leonhard refuse cette fatalité et déploie tout son esprit critique. Il s'attaque en particulier à la conception occidentale de la guerre de mouvement, conditionnée selon lui par l'obsession de nos contemporains pour la recherche de l'attrition, alors que les anciens, tel Sun Tzu, assignaient à la manœuvre des armées de tout autres objectifs. Leonhard étudie ainsi de nombreux exemples historiques de guerres de mouvement menées selon des principes qu'il juge sains : ne pas chercher systématiquement la bataille rangée mais tâcher au contraire de trouver les véritables points faibles de l'ennemi. Il en conclut que ces principes vont devenir plus valides que jamais à l'heure où les conflits dits « de basse intensité » tendent à devenir de plus en plus la règle et où la recherche de l'attrition deviendra plus que jamais obsolète. Un livre « décapant » comme je les aime !
Publié chez Presidio Press à Novato, Californie.

The Atlanta Campaign et **The Chancellorsville Campaign** sont deux très beaux livres, abondamment illustrés, tirés de la collection *The Great Military Campaigns of the Civil War*. Par leurs analyses exhaustives de ces deux campagnes, ils raviront les wargameurs fanatiques de la guerre de Sécession américaine.
Publié à New York par Combined Books Inc.

New Interpretations in Naval History, est un recueil d'articles et de communications présentés lors du IXe symposium d'Histoire navale organisé en 1989 à l'Académie de la marine américaine. Il fait le point sur les dernières découvertes des historiens sur des aspects très différents de l'histoire navale. Pour vous en faire une idée, je vous livre quelques-uns des sujets abordés : les tactiques navales au Ve siècle avant J.-C., le nombre de rameurs dans une trirème, la marine rhodienne à l'époque hellénistique, la guerre des mines en Baltique en 1939-1941, la planification de l'opération Torch, les marines au Vietnam, etc.
Publié par les Naval Institute Press, à Annapolis, dans le Maryland ; distribué en Europe par Airlife Publishing Limited, 101 Longden Road, Shrewsbury SY3 9EB, Grande-Bretagne.

Sea Power, a Naval History, de E.B. Potter, est une histoire navale très complète, de l'Antiquité à nos jours, utilisée comme manuel officiel d'histoire maritime par les cadets de l'Académie de l'US Navy. Outre les aspects techniques, logistiques, stratégiques et tactiques qui forment le squelette de ce livre, l'auteur met l'accent sur l'influence de la puissance maritime sur l'histoire de l'humanité. Deux reproches sont toutefois à faire : l'histoire maritime de l'Anti-

quité au XIXe siècle est traitée un peu trop rapidement, et une place immense est attribuée à la seule marine américaine. Il est vrai que le sujet en vaut la peine.
Publié par les Naval Institute Press, à Annapolis ; même distributeur en Europe que l'ouvrage précédent.

Naval Warfare under Oars – 4th to 16th centuries, de W.L. Rodgers, étudie les marines de guerre propulsées à la rame, de l'Antiquité à la Renaissance. Or, bizarrement, les Grecs sont quasi absents de cet ouvrage, qui démarre avec les Romains, se poursuit avec les Byzantins, les croisades, les Vikings, et le Moyen Age, et se termine avec Lépante et l'Invincible Armada. Il reste cependant un excellent complément au précédent.
Publié par les Naval Institute Press à Annapolis et distribué en Europe par Airlife Publishing Ltd.

England, Spain, and the Grand Armada, est un autre recueil de textes communiqués lors d'un colloque tenu à Londres et à Madrid en 1988 pour marquer le 400e anniversaire de la défaite de l'Invincible Armada. Les points de vue exprimés sont toujours très originaux et passionnants et font le point sur les dernières découvertes des historiens quant à cet épisode décisif de l'histoire mondiale. Indispensable à tous ceux qui se consacrent à l'histoire navale, à l'histoire de la Renaissance, ainsi qu'à l'histoire anglaise ou espagnole.
Publié à Edinbourg, chez John Donald Publishers.

Denain (1712) – Louis XIV sauve la mise, de Gérard Lesage, nous conte le récit d'une des plus fameuses batailles de notre histoire, pendant la guerre de Succession d'Espagne, dans les dernières années du règne de Louis XIV. Face aux troupes du prince Eugène de Savoie qui commandait l'armée des puissances européennes coalisées contre la France, le maréchal Villars parvint à faire front et à arrêter l'invasion, grâce à une manœuvre particulièrement astucieuse et risquée. Par-delà la bataille, l'auteur s'emploie en outre à en détailler les dessous diplomatiques, très retors eux aussi.
Publié aux éditions Economica, dans la collection Campagnes et Stratégies.

Wagram, 1809, de Jean Tramson, est le petit dernier de la collection *Les grandes batailles de l'Histoire*. Inutile de présenter l'une des plus célèbres batailles napoléoniennes, que l'aide de camp de Masséna présenta comme le chef-d'œuvre des batailles tactiques. Le récit est clair, synthétique et vivant, et est suivi d'un très complet ordre de bataille. Ce fascicule est, comme d'ailleurs tous ceux de la collection, magnifiquement illustré.
Publié aux éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

Être roi – Le roi et son gouvernement en France de Clovis à Louis XVI, de Jean Barbey, est un livre d'histoire assez difficile, qui plaira surtout aux joueurs de jeux d'alliance, car je sais que ces derniers se passionnent plus que les autres pour les aspects politiques de l'évolution des États. Ce livre vient à point nommé pour expliquer une notion fondamentale de notre histoire que les jeunes générations ne comprennent plus : qu'était un roi de France ?, que signifiait son titre ?, quelle était l'étendue de son pouvoir ?, quelle symbolique religieuse et politique recouvrait sa fonction ?, etc. Attention cependant, pour apprécier pleinement cet ouvrage, il vaut mieux maîtriser quelques notions de droit et de philosophie.
Publié chez Fayard.

Carthage, est peut-être, à ce jour, la meilleure histoire de la cité punique que l'on puisse trouver en librairie. Prenant en compte les dernières découvertes archéologiques, Serge Lancel décrit de façon très complète la civilisation qui, depuis sa base du nord de la Tunisie actuelle, parvint à conquérir presque tout l'ouest de la Méditerranée et à faire vaciller Rome. Par ailleurs, je ne saurais trop conseiller à tous les lecteurs de Casus Belli de lire ou de relire Salambô, de Flaubert, c'est un des plus beaux livres de l'histoire de la littérature française, et, au niveau esthétique et évocations baroques, bien des auteurs d'heroic fantasy sont une fois de plus enfoncés !
Publié chez Fayard.

Éminences grises, de Roger Faligot et Rémi Kauffer, fera frétiller les joueurs de jeux d'alliance et les aficionados des arcanes de la politique. À travers dix portraits d'hommes d'influence qui ont conseillé nos hommes politiques et pesé dans l'ombre sur l'histoire de la France du XXe siècle, les auteurs dévoilent bien des secrets. J'y ai, pour ma part, découvert des explications à bien des mystères qui me préoccupaient depuis plusieurs années...
Publié chez Fayard.

Marc Brandsma vous avait déjà touché un mot de **L'empire du Levant**, de René Grousset, dans CB n° 69 ; étant en train de le lire, je me permets de rajouter mon grain de sel et de vous répéter ce que mon éminent confrère vous avait dit : ce livre est sublime ! Énorme (environ 650 pages), débordant d'érudition, aux analyses aussi lumineuses que pertinentes, sa lecture est indispensable à tout amateur d'histoire pour bien comprendre les différences fondamentales, mais également les nombreux points communs, qui existent entre l'Orient et l'Occident. Démarrant avec les conquêtes d'Alexandre (les joueurs des *Diadoques* seront ravis) et l'empire romain (ceux d'*Imperium Romanum II* aussi), il se poursuit avec Byzance, les croisades et enfin l'expansion turque au Proche-Orient et dans les Balkans. Bien des problèmes qui ensanglantent aujourd'hui ces deux régions naquirent alors et ce livre l'explique fort bien. Rappelons pour finir que René Grousset fut l'un des plus grands penseurs français de ce siècle, universellement célèbre et apprécié (il fut à plusieurs reprises appelé en consultation par l'empereur Hiro-Hito lui-même, pour renseigner ce dernier sur des points de détail concernant... l'histoire de l'Asie !), il appartenait à cette école unique de grands érudits français que le monde entier admire, celle des Dumézil, Braudel, et autres Massignon. Longtemps méprisé par les tenants de la « Nouvelle Histoire », Grousset est aujourd'hui redécouvert et réhabilité. Justice est faite.
Publié chez Payot.

J'ai gardé le meilleur pour la fin : **Par le fer et par le feu**, de Henryk Sienkiewicz (l'auteur – polonais – du célèbre roman *Quo Vadis*), est un roman d'aventure qui ravira aussi bien les wargameurs que les diplomates ou les rôlistes. Là encore pavé de plus de 600 pages, il se lit avec frénésie, ni plus ni moins ! Sienkiewicz nous conte la saga véridique du cosaque Bogdan Chmielnicki qui, au XVIIe siècle, en Ukraine, leva une armée d'un demi-million d'hommes, s'allia aux redoutables Tatars, et se lança ensuite contre la Pologne, alors puissance dominante dans la région. Chevauchées dans les steppes, batailles titanesques couronnées par l'érection de pyramides de têtes, trahisons, supplices, enlèvements, assassinats entre amis, duels, histoires d'amour, etc. Tous les ingrédients des plus grands chefs-d'œuvre sont ici réunis, et, qui plus est, dans un univers éminemment exotique pour nous autres Occidentaux. Une fois de plus, et par-delà l'aspect romanesque du récit, j'ajouterais que cette histoire est à redécouvrir, ne serait-ce que parce qu'elle risque peut-être de se répéter dans cette même partie du monde...
Publié aux éditions Phébus.

Les ouvrages en langue anglaise peuvent être commandés à la FNAC internationale, boulevard St-Germain, 75005 Paris, ou chez WSMITH, rue de Rivoli, 75001 Paris.

Laurent Henninger

Panorama de la presse wargame

◆ **The General**, vol. 28 n° 1 est un spécial Victory Games, avec un dossier sur The Peloponnesian War (histoire, analyse du système, règles pour le jeu à deux), une analyse de Flashpoint : Golan, des scénarios supplémentaires pour Pacific War, deux articles sur Civilization (comment jouer les Assyriens, des réflexions sur la gestion de l'esclavage), et les scénarios du grand tournoi américain d'ASL.

◆ **Command** n° 18 contient un jeu sur l'offensive du Têt en 1968, pendant la guerre du Vietnam. C'est en quelque sorte l'équivalent « jouable » du Vietnam de Victory Games. Aux côtés de l'article historique sur le thème du jeu en encart, on trouve d'autres articles sur les guerres des Hébreux de l'Antiquité, les navires hybrides au XXe siècle, le déclin de la puissance britannique dans l'entre-deux-guerres, et une comparaison entre l'armée allemande de 1941 et l'armée américaine de 1944-45.

◆ **Strategy & Tactics** n° 153 contient deux jeux en encart : l'un sur l'opération Felix (projet allemand d'attaque sur Gibraltar), et l'autre sur la bataille de Zama, qui vit la victoire de Scipion l'Africain sur Hannibal. En outre, on trouve des articles sur les services de renseignements napoléoniens, une histoire de l'infanterie britannique, etc.

◆ **Moves** n° 71 contient un mini jeu, la suite de son « dictionnaire » des wargames, des conseils tactiques généraux pour les débutants, et une partie commentée du D-Day d'Avalon Hill.

◆ **Fire & Movement** n° 81 poursuit son anthologie des jeux « guerre de Sécession », et présente plusieurs wargames récemment publiés ; le n° 82 fait exactement la même chose...

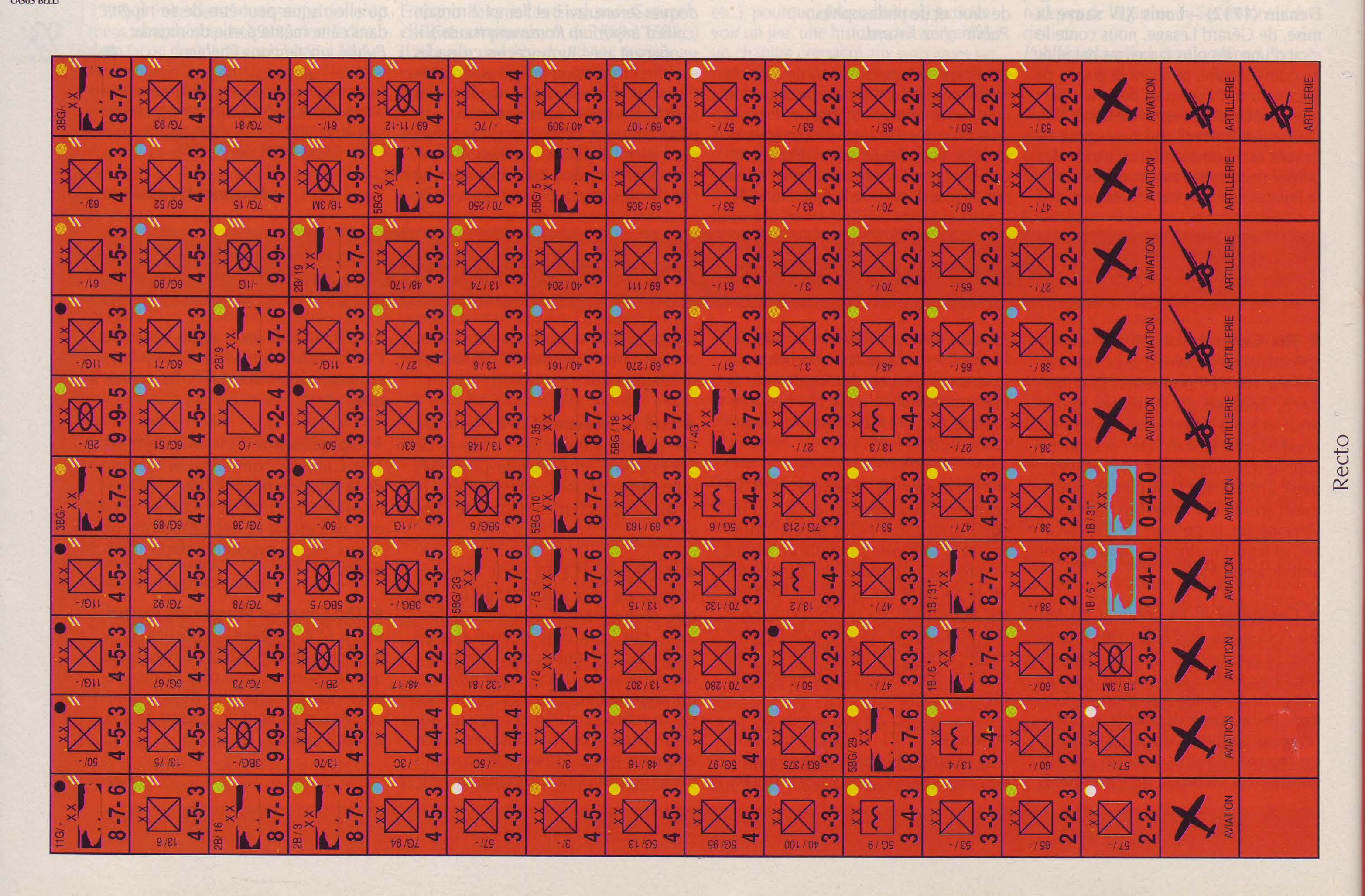
◆ **Tactiques** n° 2 est paru... depuis le mois de juin, mais je ne l'ai reçu que récemment. Ceux de nos lecteurs qui l'ont déjà dévoré depuis longtemps savent que ce magazine des fanatiques d'ASL reste toujours un des meilleurs fanzines français. Ce numéro contient un dossier sur la division Azul (volontaires espagnols sur le front russe), des conseils de jeu (comment triompher à ASL, par Omar Jeddaoui, et les bases de l'utilisation des MG), une partie commentée et, bien sûr, des scénarios.

◆ **Operations** n° 6, le magazine de The Gamers, contient une histoire de la division panzer Lehr, des analyses des jeux de cet éditeur ainsi que des errata et des précisions de règles, et un excellent article théorique.

◆ **The Canadian Wargamers Journal**, vol. 6 n° 4, contient un dossier sur la guerre civile anglaise et les wargames qui lui sont consacrés, et des articles sur Omaha-The Bloody Beach, World in Flames, Desert Storm, et West Front.

L.H.

Verso



Recto

avec le concours de

Eurogames

et le soutien de

Soleil Productions

Denoël

Descartes Boutiques

REK

Jeux Actuels

Prince August

Le Journal du Stratège

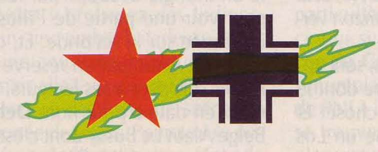
3615 CASUS **3615 DIPLO**

CASUS BELLI organise le

Championnat de France de Wargame 1993



sur le système Etoile rouge / Croix noire™



samedi 13 et dimanche 14 mars 1993, de 9h00 à 19h00,

dans les locaux de Casus Belli

Excelsior Publications

1/7 rue du Colonel Pierre Avia - 75015 Paris, métro Balard

BULLETIN D'INSCRIPTION

à découper ou à recopier et à renvoyer avant le **26 février 93** à

CASUS BELLI

Championnat de France de Wargame, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

❑ Je m'inscris au Championnat de France à titre individuel et je joins un chèque de 85 F à l'ordre de Casus Belli-Bred.

❑ J'inscris mon équipe (3 à 5 joueurs) qui participera, en plus du championnat individuel, au 1er Championnat de France par équipe et je joins un chèque de ....x 75 F à l'ordre de Casus Belli-Bred.

Je recevrai (ainsi que les joueurs de mon équipe le cas échéant) un dossier de participation comprenant le règlement de la compétition et le numéro 72 de Casus Belli contenant le jeu VOLGA 43.

NOM PRENOM ADRESSE DATE SIGNATURE

INDIVIDUEL..

EQUIPE

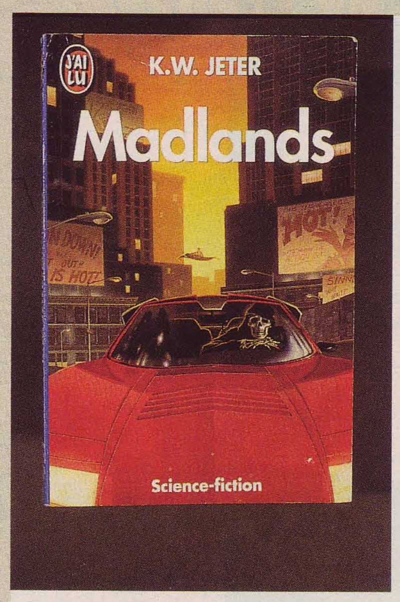
JOUEUR 1 ....

JOUEUR 2 ....

JOUEUR 3 ....

JOUEUR 4 ....

JOUEUR 5 ....



Le retour des réalités truquées

K.W. Jeter est connu pour avoir eu du mal à publier son premier roman, *Dr. Adder* (1), qui avait traîné pendant douze ans d'éditeur en éditeur avant de trouver preneur. Apparemment, les choses se sont arrangées pour lui, puisque **Madlands** n'est rien moins que son dixième livre publié en France. On y retrouve l'ambiance cataclysmique qui imprégnait *Instruments de mort* (1) et la démesure qui caractérisait *Horizon vertical* (2).

Les Madlands, ou terres folles, sont apparues à la suite d'une guerre dont le lecteur ne saura pas grand-chose. Et en leur sein s'est développé un Los Angeles onirique, fantasmé, issu des « archives » – ou peut-être tiré de celles-ci par Identrope, le télévangéliste à la recherche de la réalité « blanche », celle où tous les possibles coexisteraient. Trayne est le chorégraphe d'Identrope et, comme celui-ci, l'un des rares individus à pouvoir demeurer dans les Madlands sans devenir un calmar aux grands yeux bleus, ou pire encore. A l'abri de l'*n*-formation (la perte de la faculté de distinction de forme), comme du métacancer (le stade ultime de la maladie, où les cellules elles-mêmes perdent ladite faculté), Trayne est un *d*-rangé (3), et même un *d*-rangé *bêta*, capable de voler le corps d'autrui comme d'absorber l'*o*-positif, ce « ciment » de la réalité. Il n'est d'ailleurs pas le seul, et au fur et à mesure que progresse l'intrigue, la nature des Madlands et de certains des individus qui y évoluent se dévoile par révélations successives, parfois quelque peu maladroites (comme dans le chapitre 15, où la ficelle narrative est vraiment épaisse), mais toujours passionnantes. Sur une trame de polar/thriller somme toute assez classique, Jeter a greffé une intrigue neurophysiologique passionnante, postdickienne en diable, à laquelle on ne reprochera qu'une certaine confusion lorsqu'il s'agit d'expliquer en termes simples toute la complexité des relations qui s'établissent entre les différents protagonistes de l'histoire – les Madlands et le métacancer en faisant partie au même titre qu'Identrope ou Trayne.

Un livre important qui, en dépit d'une forme narrative quelque peu convenue – mais il fallait bien jouer le jeu des archives –, parvient à emporter le lecteur très loin dans son délire contrôlé. En ces temps où la SF semble vouloir se réfugier dans le cocon référentiel du space opera ou dans les futurs électroniques clichés postcyberpunk, Jeter prouve – enfin ! – qu'il est un authentique héritier de Philip K. Dick, et que la branche de la SF largement développée par ce dernier au cours des années soixante et soixante-dix a encore de beaux jours devant elle. *(J'Ai Lu « Science-fiction » n° 3309.)*

Lifting pour une vieille dame

Une vieille dame pas si âgée que ça, puisque Anticipation n'a que quarante-et-un ans, mais c'est tout de même le record de longévité pour une collection de SF dans notre pays, et cela faisait quatorze ans que sa présentation n'avait pas changé de manière significative. Désormais, Anticipation aura une double couverture, comme Presses-Pocket, à cette différence près que la première couverture comporte un triangle découpé par lequel on peut voir une partie de l'illustration imprimée sur la seconde. Et, comme toujours, Anticipation réserve d'heureuses surprises à ses lecteurs. La dernière en date a pour nom **Deltas**, du Belge Alain Le Bussy dont c'est le premier roman publié. D'immenses plates-formes, sustentées par des ballons, survolent sans relâche les eaux agitées de l'océan qui couvre Aqualia. De ces plates-formes décollent les deltas, de petits planeurs partant à la recherche des tapis d'algues, la principale matière première de la planète. La plate-forme à bord de laquelle se trouve Carvil, un Pilote devenu Apponteur après avoir perdu une jambe, va en affronter une autre pour la possession d'un riche tapis, avant de la poursuivre vers les glaces du pôle... Le début du roman est passionnant. La mise en situation du décor et des personnages donne une description détaillée d'une civilisation humaine adaptée à un monde *autre*. Les MJ trouveront dans les soixante-dix premières pages assez d'éléments pour utiliser à leur tour Aqualia, d'autant plus que certains passages ne sont pas sans faire penser à Jack Vance, toutes proportions gardées. Par la suite, les choses se gâtent un peu, car Le Bussy manque encore de souffle pour mener à son terme une histoire peut-être trop riche par rapport à sa longueur, mais au bout du compte cela donne un fort bon roman, à la fin un peu hâtive, qu'on ne regrette en aucun cas d'avoir lu. Un auteur à suivre, croyez-moi. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1885.)*

Deux manières d'aborder le fantastique

Jack Finney, l'auteur du roman dont on a tiré *L'invasion des profanateurs de sépultures*, n'a guère été publié en France, malgré une œuvre variée et relativement abondante. **Le retour de Marion Marsh** conte l'histoire d'un couple aux prises avec le fantôme d'une starlette du cinéma muet, morte dans un accident alors qu'elle tournait son premier rôle important – fantôme qui n'a qu'une seule idée en tête : faire du cinéma ! Ce point de départ et ce qui s'ensuit montrent qu'on peut écrire du fantastique de qualité sans une seule scène effrayante. Le ton général du roman est plus près des comédies de Frank Capra que de Stephen King, et certaines scènes sont purement hilarantes, tandis que d'autres font appel à la nostalgie du cinéma muet. Saluons au passage le travail de la traductrice, Monique Lebailly, dont les notes apportent de précieuses informations au sujet des stars – et des acteurs inconnus – de l'époque. Un fort bon livre, donc, qui nous change un peu des bains de sang à la mode. *(Denoël « Présences ».)*

Monssstre, de Randall Boyll, est une sorte d'hommage à Stephen King, qui est cité nommément à plusieurs reprises. A la fin, l'enfant héros du livre songe même à utiliser ce nom comme pseudonyme, puis renonce en se disant que King le prendrait peut-être mal. Ceci dit, *Monssstre* n'est pas un livre drôle, à la différence du Jack Finney. Plutôt sobre dans l'horreur, m'a-t-il semblé, sans scènes de boucherie inutile, ce roman ne fera pas date, mais Boyll possède un petit quelque chose d'indéfinissable qui le rend très attrayant. *(Presses-Pocket « Terreur » n° 9082.)*

Et pour quelques fanzines de plus

● **Planète à vendre** est un fort beau fanzine au format A4, qui vient d'atteindre son numéro 12, lequel est entièrement consacré à la SF française. Une liste de sept questions a été envoyée à vingt auteurs, dont dix-neuf ont répondu, parfois abondamment. Ayerdhal, Dunyach, Ligny, Milési, Stolze, Valéry et d'autres – dont votre serviteur – ont joué le jeu et l'ensemble de leurs réponses donne une idée assez exacte de la situation de la SF dans notre pays. Ajoutez deux nouvelles, l'une de Stolze, l'autre de Karel Dekk – auteur de l'excellent *Espion de l'étrange*, l'année dernière au Fleuve Noir – et vous obtenez une revue amateur de qualité, passionnante de bout en bout. *(Editions Amhan 2, 56 bd Joffre, 83100 Toulon. 35 F le numéro, 165 F les six, chèque à l'ordre de l'association Demain, Aujourd'hui.)*

● **La Geste des Princes-Démons**, avec ses 76 pages, est un gros fanzine, curieusement relié, principalement consacré à la nouvelle et à la BD, avec quelques rubriques diverses. Dans le n° 2, signalons une interview de Pierre Stolze, l'un des meilleurs auteurs français, et une rubrique fanzines copieuse que je vous recommande tout particulièrement. *(Michel Tondellier, 22 bd Hildegarde, 57100 Thionville. 23 F + 7, 50 F de port le numéro.)*

● **On the Edge**, sous-titré *High tech/Low life*, se veut un zine cyberpunk. Centré essentiellement sur les jeux de rôle, avec de nombreuses fiches et scénarios, le n° 1 rejoint la fiction littéraire par sa rubrique critique, malheureusement bourrée d'erreurs et d'approximations (6), et une série de petites nouvelles assez réussies dans l'ensemble. Un bon point pour la maquette, sobre et agréable. *(David Épinette, 1 quai Magne, 94480 Ablon. 30 F le numéro.)*

Le retour du fils de la vengeance...

La Belgariade s'est achevée, mais voici *La Mallorée*, dont **Les gardiens du Ponant** constitue le premier tome. Fans de fantasy et de sagas à rallonge, réjouissez-vous, il vous restera, après celui-ci, quatre tomes à vous mettre sous la dent. Est-il bien utile de résumer ce livre, d'ailleurs, puisqu'il reprend l'intrigue là où elle s'est achevée dans *La fin de partie de l'enchanteur* ? Torak est mort – mais l'est-il vraiment ? Il vous faudra peut-être deux mille pages avant de le savoir... Et saviez-vous qu'Olivier Orban, non content de publier la suite de *Station Araminta* (4) de Jack Vance, a également sorti un Eddings inédit, hors cycle, *Le trône de diamant* (5) ? *(Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5482.)*

(1) Denoël « Présence du Futur ».
(2) J'Ai Lu « Science-fiction ».
(3) On peut voir là une allusion aux Psychedelic Rangers, l'un des nombreux groupes révolutionnaires des années soixante aux U$A. Tout le roman fait d'ailleurs appel aux concepts chéris de la contre-culture de l'époque, comme la fameuse « expansion de la conscience », et sans doute faut-il y voir une parabole sur les effets – néfastes à long terme – de la consommation de substances psychotropes.
(4) Sous le titre de « Bonne vieille Terre ».
(5) Ainsi que « La Rowane », un roman d'Anne McCaffrey.
(6) Ainsi, « La côte dorée », de Kim Stanley Robinson, est cité sous le titre « Le comté d'Orange », et l'auteur n'est même pas signalé ! Voir aussi les commentaires sur Spinrad.

Roland C. Wagner

Inspirez... Expirez...

La bande dessinée et le jeu de rôle se complètent à merveille. Tous deux vous emmènent voyager dans l'imaginaire, mais l'un le fait découvrir par la suggestion et l'action, l'autre par le graphisme et le conte. Ce qui explique que l'on trouve des albums de BD facilement adaptables au jeu de rôle. Et quand l'intégration directe n'est pas tout à fait possible, ce sont les personnages principaux qui deviennent des PNJ d'un réalisme étonnant. En voici quelques exemples, parmi la production de ces deux derniers mois.



Il sera une fois...

Pour le récemment paru Mega III, **Les immortels de Shinkara** est pratiquement une histoire prête à jouer. Il y est question du « supracontrôleur de l'univers local » et des « opérateurs de la Confédération galactique », et un maître de jeu habile, avec un minimum de travail, fera découvrir à ses joueurs les joies d'une civilisation planétaire pleine de finesse et de rêve. Sans compter les PNJ très typés, comme une sensitive psy, un spécialiste de l'environnement, ou encore un poète un peu niais mais plein de ressources. Un peu sur le même thème, bien que traité de façon complètement différente, **Surfer d'Argent - le retour** nous fait assister à la capture et la libération d'une planète par une entité non humaine. L'histoire n'est pas utilisable telle qu'elle, mais plusieurs personnages, dont le Surfer et l'entité en question, et surtout une magicienne cosmique du nom de Dragon-Lune, sont des PNJ potentiels fantastiques, à réutiliser dans vos propres créations. Vous cherchez encore des PNJ intéressants ? Allez voir du côté du **Vagabond des limbes**, vous y trouverez non seulement Axle Munshine, l'homme aux yeux inexorablement fermés à l'amour éternel que lui voue Musky, le petit clown, mais aussi une entité planétaire infiniment bonne et douce... Mais attention, comme le dit si bien le renard du Petit Prince, rien n'est parfait, jamais. Et des joueurs avertis sauront certainement déjouer les pièges que cache cette perfection.

C'est dans un avenir plus proche (trop proche ?) et sur notre bonne vielle Terre que se situe l'action de **Rails**, post-apo sur fond de piraterie, de trains et de guerre raciale, une version SNCF de Bitume. Là encore, les personnages sont attachants, attachés parfois, et quantité d'idées peuvent être réutilisées dans vos campagnes sur ce thème. Une nouvelle saga qui s'annonce grandiose, et il s'en est fallu d'un rien que ce soit mon chouchou.

Aujourd'hui, tout juste décalé

Mon chouchou ? Ha, ben tiens, justement le voilà... C'est **De l'autre côté du ciel**, suite et fin de la série commencée avec *Le pays roux*. Surtout, un conseil, restez assis le jour où vous lirez cet album ! On se demandait ce que pouvait cacher ce ciel de tissu percé de trous d'étoile et accroché à des mats, façon cirque, on le sait maintenant ! Et ce n'est pas triste, je vous le dis. Scénario superbe, dessins magnifiques (signés Florence Magnin), tout y est ; c'est une des réussites de l'année. Cela peut être une excellente aventure pour des Megas. Après tout, ce n'est jamais qu'une histoire d'univers parallèle. Très, très parallèle. Si vous en voulez encore, du parallèle, vous en trouverez dans **New York, New York**, suite des histoires drôles et tendres de Mot, ce gros monstre voyageur intergalactique et intemporel. Vous y croiserez des Indiens, Peter Pan, une ombre baladeuse et voleuse, une amulette magique et j'en passe, mais allez-y, cela en vaut la peine. Là encore des idées de scénarios sont à portée de pages. Pourquoi se priver du fruit de l'imagination féconde des auteurs de BD ? Ces gens-là ont un cerveau débordant d'idées, qui ne demandent qu'à être adaptées à vos jeux préférés.

Vous voulez des preuves ? Essayez la nouvelle série **Tarzan**. Le personnage créé par Edgar Rice Burroughs a vieilli, il habite à présent San Francisco, avec Jane of course, et il lutte contre la disparition de certaines espèces animales, la pollution, le désintérêt de notre civilisation quant à l'avenir de notre planète. Et si Tarzan, le beau PNJ que voilà, était un loup-garou... En tout cas, ses aventures sont des mines d'informations et de scénarios Werewolf (voir Tête d'affiche).

En passant par le passé

Autant prévenir, ça peut surprendre ! Sur fond d'Afrique et de presque Mille et Une Nuits, **Djinn** est un album étonnant, plein de magie, mais aussi d'un mélange de philosophie orientale et occidentale. Peut-être est-il à l'image de son auteur, pur beur et fier de son héritage culturel. L'histoire est centrée sur un djinn, comme son nom l'indique, esprit mauvais et farceur, qui force un jeune humain à partager avec lui son corps de vieillard. Essayez donc de faire rencontrer ce type de personnage à vos joueurs, vous m'en direz des nouvelles ! Si vous jouez à Simulacres, plus particulièrement à Capitaine Vaudou, ce qui suit vous est destiné. **La fiancée du Grand Moghol** vous fournira, sur un plateau, la plus belle collection de PNJ à l'est du Pécau que l'on puisse trouver. Vous aurez de quoi peupler vos navires avec Triple-pattes, le philosophe unijambiste, Baba, l'esclave évadé, Barbe-Rouge lui-même, coureur des mers coléreux et têtu comme une mule, et Eric, son fils adoptif, jeune et beau, fougueux et rusé, et un peu naïf aussi. Sans compter que l'histoire elle-même, bien que située quelques années plus tard et en mer d'Oman, est directement adaptable, sans frais.

Pour terminer sur une touche médiévale, le quatrième volet de la série **Le Torte** vous entraînera vers l'Irlande, havre de paix pour les enfants défigurés de sa caravane. En ce temps-là, la richesse des moines était spirituelle et les Vikings craignaient encore Odin. Brigand, hors-la-loi, mercenaire, l'espace d'un instant le Torte fait sienne la cause de ces moines pour échapper à ses poursuivants. Sa quête finira-t-elle un jour ? Et que se passerait-il si lui et ses amis se trouvaient un jour sur le chemin de personnages d'AD&D ou de Warhammer ? ■

André Foussat

Sur vos écrans ▶ ● **Altor** - *Les immortels de Shinkara*. Moebius et Bati ; Dargaud. ● **Silver Surfer** - *Le retour*. Starlin, Reinhold et Lessman ; Semic. ● **Le Vagabond des limbes**, T22 - *Le solitaire*. Godard et Ribeira ; Dargaud. ● **Rails**, T1 - *Jaguars*. Chauvel, Simon et Findakly ; Delcourt. ● **L'autre monde**, T2 - *De l'autre côté du ciel*. Rodolphe et Magnin ; Dargaud. ● **Mot**, T4, Azpiri et Nacho ; Soleil. ● **Tarzan** - *L'appel*. Yeates et Kure ; Semic. ● **Djinn**. Boudjellal ; Label Or. ● **Barbe-Rouge**, T25 - *La fiancée du Grand Moghol*. Ollivier et Gaty ; Alpen. ● **Le Torte**, T4 - *Tréo-fall*. Rollin et Dubois ; Glénat.



Un peu de suspense...

Commençons par **L'Agenda Icare**, de Robert Ludlum (Livre de Poche). Un bouquin qui grouille de complots, de contre-complots, de belles espionnes et de scènes d'action en tous genres, le tout bien tassé sur 1000 pages. C'est le genre de très gros pavé que les critiques snobs ne recommandent que si vous avez à faire un long voyage en avion. Ne les écoutez pas et achetez-le vite. C'est peut-être mal écrit, mais prenant... et surtout, surtout, c'est un des rares Ludlum à posséder une fin « ouverte », si bien qu'il est difficile de s'empêcher d'imaginer une suite... Il y a là matière à une campagne James Bond un peu plus fine que d'habitude. Et comme de juste, l'adaptation à tous les univers cyberpunk est très vite faite.

Passons à quelque chose de nettement moins riant avec **Billy**, de Whitley Strieber (Albin Michel). En résumé : un kidnappeur fou enlève un petit garçon. Et autant les scènes d'enquête policière sont conventionnelles, autant la description du psychopathe de service est soignée, crédible... et dérangeante. Amis Gardiens des Arcanes, vous devriez y jeter un coup d'œil, ne serait-ce que pour comprendre ce que signifie réellement « avoir 0 en SAN ».

Enfin, penchons-nous sur un petit exercice intellectuel en milieu clos, adaptable à tous les pays et toutes les époques, avec **Et le huitième jour...** Comme toutes les intrigues d'Ellery Queen, celle-ci tourne comme une montre suisse. Et le cadre – une petite communauté de religieux isolés et coupés du monde depuis près d'un siècle – décrit avec beaucoup de détails, est aisément récupérable pour votre univers préféré (J'Ai Lu).

De surnaturel...

Curieusement, **Le Message** (la suite de *L'Enigme sacrée* dont je vous ai parlé la dernière fois) ne suit qu'imparfaitement les traces de son prédécesseur. Les deux premières parties sont consacrées respectivement à un exposé très iconoclaste de la vie et l'œuvre de Jésus (il s'y trouve suffisamment de données pour écrire pas mal de scénarios) et à une dissertation sur le pouvoir et les moyens de l'exercer (certains trouveront cela fort long, d'autres se passionneront). Enfin, le délire reprend dans le dernier tiers de l'ouvrage, et on retrouve avec plaisir le Prieuré de Sion, son ou ses plans... et quelques nouveaux compétiteurs. Fiction ou réalité, il y a là matière à une belle et longue campagne, dans la lignée du *Pendule de Foucault*. Pour Nephilim, peut-être ? Dernière chose : c'est aux éditions Pygmalion.

Dieu merci, il n'y a pas que les complots et les sociétés secrètes dans la vie. Il existe aussi des petites créatures, certes pas toujours fréquentables, mais tellement plus distrayantes : les fées, gnomes, farfadets et autres leprechauns, pour ne pas les nommer. C'est à eux que s'attache **La grande encyclopédie des lutins**, un gros bouquin qui paraîtra très prochainement aux éditions Hoëbeke. Il décrit avec une grande abondance de détails, d'illustrations et d'anecdotes plus d'une centaine d'espèces. Un ouvrage indispensable à tous les MJ (songez que tous les jeux de rôle médiéval-fantastique ont leurs variétés de créatures féeriques, pour ne rien dire de Maléfices... ou du Petit Peuple). Il est un peu cher mais Noël approchant, essayez de vous le faire offrir...

D'Histoire...

... Et de la très sérieuse, avec **Histoire des Espagnols**, chez Bouquins. C'est le genre d'ouvrage de référence extrêmement dense, où chacun prend ce qu'il veut. Pour moi, j'ai découvert une mine d'informations gigantesque dans les premiers chapitres, avec la description de l'Espagne des Wisigoths, de l'Andalousie musulmane, et de la société du temps de la Reconquête... Après, j'avoue que mon intérêt s'estompe un peu, mais les MJ de Warhammer (par exemple) apprécieront certainement les passages sur le déclin des XVIe et XVIIIe siècles. Sans parler des Gardiens des Arcanes qui pourraient faire un petit saut dans le pays mal en point des années vingt et trente. Attention : les auteurs ne privilégient pas l'Histoire avec un grand H ou « événementielle ». Il s'agit bien davantage de panoramas de la société, des mœurs, de la culture... toutes choses beaucoup plus importantes, au fond, que de savoir qui était le favori du roi.

Revenons à des choses nettement plus légères avec **La volte des vertugadins** de Robert Merle (Livre de Poche). Il s'agit du septième volume de la série *Fortune de France*, dont je vous ai parlé trop rapidement la dernière fois. Avec celui-ci, nous arrivons à la fin du règne d'Henri IV... Ce qui fait, au total, à peu près soixante ans d'histoire, cinq règnes, les guerres de Religion. Bref, un cadre de jeu idéal. *La volte des vertugadins* est moins axé « espionnage et missions secrètes » que les tomes précédents. A la place, c'est une peinture de la Cour à la fin du règne d'Henri IV. Intrigues politico-sentimentales touffues, personnages attachants... tout ce qu'il faut pour jouer un bon moment.

Spécial Sienkiewicz

Cet écrivain polonais est resté pour la postérité l'auteur du célèbre **Quo Vadis** (lecture franchement recommandée, même si vous n'envisagez pas de faire faire une excursion « romaine » à vos joueurs). Mais il a écrit bien d'autres choses. Les éditions Phébus ont eu la bonne idée de rééditer **Le Fer et le Feu**, un gros roman historique qui se situe au milieu du XVIIe siècle, au début de la décadence de la Pologne. Grands espaces, cosaques, batailles épiques et intrigues politiques sympathiquement tordues. Fortement conseillé (ne serait-ce que pour le glossaire, qui présente à nos yeux ébahis une liste de charges, titres et dignités spécifiques au pays... une source d'exotisme bien pratique). Je ne mentionne que pour mémoire **Les chevaliers teutoniques** et sa suite **Les remparts de Cracovie**. Presse-Pocket les avait publiés il y a cinq ou six ans. Je les avais lus à cette époque, et ils m'avaient beaucoup impressionnés (d'ailleurs, s'il se trouve un lecteur les possédant et désireux de s'en débarrasser, je suis preneur). Il y est question de la lutte entre les (gentils) Polonais et les (très méchants) Allemands, au XIIIe ou XIVe siècle... Là encore, il suffit de changer quelques noms pour être en possession d'un monde prêt à fonctionner.



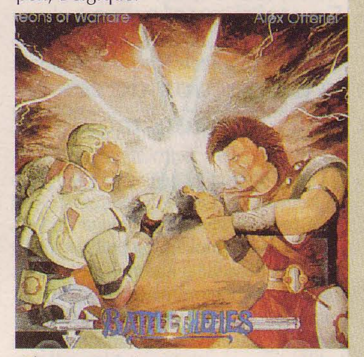
En V.O.

Je sais bien que les livres dont je vais parler sortent du cadre théorique de cette inspi, mais c'est mon coup de foudre du bimestre et je n'allais certainement pas me priver de vous le faire partager. Il était une fois un créateur de jeu de rôle du nom de Raymond Feist qui décida d'écrire un roman à partir de la campagne qu'il faisait jouer tous les vendredis soir. Le résultat fut une trilogie : **Magician**, **Silverthorn** et **A Darkness at Sethanon**. Il y est question d'un monde méd-fan parfaitement normal, avec des elfes, des nains, des dragons et la suite, qui se retrouve brusquement envahi par les habitants d'un autre monde médiéval, mais japonisant. C'est très amusant à lire, d'une part parce que c'est bien écrit et intéressant, et surtout parce qu'on sent que les personnages ont évolué autour d'une table de jeu avant de se retrouver sur papier. Quelques temps plus tard, notre auteur décida d'écrire un cycle parallèle, qui se déroulerait sur le monde envahisseur. Le dernier volume de cette seconde trilogie vient de sortir (ce sont **Daughter of the Empire**, **Servant of the Empire** et **Mistress of the Empire**. Les six tomes sont disponibles chez Grafton). On passe des luttes épiques aux intrigues politiques toute en finesse, conflits entre clans et nobles pour élire l'équivalent local du shogun, vendetta et surtout omniprésents problèmes d'honneur. C'est épais, mais assez vite lu, et il y a assez de données sur l'un et l'autre monde pour y jouer un bon moment. Et puis, ce n'est pas cher. Pour à peine plus cher qu'un Presse-Pocket de 300 pages, vous avez 800 ou 900 pages de lecture...



Inspi musique

Battlethemes - Aeons of Warfare semble avoir été écrit spécialement pour sonoriser les scènes à grand spectacle chères au cœur de certains MJ. Le disque comporte 14 morceaux, allant du médiéval-fantastique au space opera. En musique plus qu'ailleurs, tout est une question de goût. Je l'ai fait écouter à plusieurs personnes, et les réactions varient entre le « pas mal » et le « bof ». Quant à moi, je le trouve inégal. Ne sachant pas au juste où le trouver (l'exemplaire de Casus y est arrivé via la Gen Con !), je vous donne l'adresse du producteur : F.P.O. cv, Nationalestraat 29, 2000 Antwerpen, Belgique.



Oh, tant que j'y suis, je ne saurais trop vous recommander de vous intéresser aux disques de bruitages, qui sont assez nombreux. Cela reste l'idéal pour les maîtres de jeu désireux d'introduire des « effets spéciaux » dans leurs parties. Croyez-moi, il est possible de faire des merveilles avec ce genre de disque, une platine laser possédant la fonction « répétition » et un dosage judicieux des éclairages. Quant à la palette de sons possibles, elle est extrêmement large : orages, portes grinçantes, hurlements et ricanements en tous genres, sont des valeurs sûres, mais vous pouvez parfaitement terroriser vos joueurs avec le bruit d'un ascenseur, pour peu que votre scénario s'y prête (ou que vous prévoyez une scène *ad hoc* en l'écrivant).

Tristan Lhomme

FEDERATION FRANÇAISE BLOOD BOWL

CLASSEMENT PROVISOIRE (au 15 octobre 92) :

1er : Jean Michel BOLLIET (135 pts)
2e : Stéphane BALU (104 pts)
3e : François MARCHAND (60 pts)
4e : François LE GOURIEREC (54 pts)
5e ex-æquo : Hugo REIS, Fabien MULLIEZ, Pierrick JAHIER, Arnaud BARATTE (42 pts)
9e : Grégory REIS (30 pts)
10e : Stéphane LENEVE (24 pts)
11e ex-æquo : Dominique SIGNORET, Olivier PORTEJOIE, Nicolas BERNARD (18 pts)
14e : Jérôme BOLLIET (12 pts)
15e : Didier PENDARIES (6 pts)
16e : Baptiste CHARDEN, Antoine BORDIGONI (3 pts)
18e : Benjamin BORDIGONI (1,5 pts)
19e ex-æquo : Toulouse BARTHEMY, Pascal BALU, Boris PAULUS.

EN DIRECT DE L'ARENE :



Jean Michel Bolliet, Vice-Champion de France (à gauche sur la photo, en compagnie d'Arnaud Baratte pour la finale 92), a pris la tête du classement provisoire et, autant le dire, n'a pas l'intention de la quitter. Messieurs les coachs, le défi est lancé !

EN DIRECT DU STADE :

C'est reparti pour une nouvelle saison chez les Rebels de Marseille. Objectif 1993 : le Championnat de France 2e Division ! Avec un nouvel entraîneur québécois, Luc Chatel, et une équipe motivée en super forme, tous les espoirs sont permis.
Si vous habitez dans la région marseillaise, vous pourrez les voir sur le terrain en chair et en os : ils joueront à Marseille les 14, 29 et 13 décembre à 14 h et à Agde le 17 janvier à 14 h. Amateurs de Blood Bowl grandeur nature, ne ratez pas le spectacle.

TOURNOIS OFFICIELS :

NANCY : 13/15 novembre
Joutes du Téméraire
Contact : Xavier Laurent, BDE Esstin. Tél. 83 50 33 12

POITIERS : 16/22 novembre
Semaine du Jeu
Contact : Jean-Pascal Priou/Arkham Hexagonal 86. Tél. 49 46 82 07

ISTRES : 27/28 Février 1993
Odysséa 93
Contact : Crazy Orque Saloon, Jean-Jacques. Tél. 91 54 36 59

ORLEANS : 3/4 avril 1993
3/4 et 1/2 Finales du Championnat
Contact : Pierrick Jahier. Tél. 38 54 26 98

PARIS : 17 avril 1993 — 14h
Finale du Championnat 93
Salon des Jeux, stand Descartes, Porte de Versailles

Pour vous inscrire au Championnat 92/93, adressez votre règlement de 50 F ainsi que vos nom et adresse à :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
DESCARTES ÉDITEUR
1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15
TEL: (1) 46 48 48 26.

DEBRIEFING

Les moments forts de l'été : Toulon et Parthenay

L'actualité de la GenCon nous avait empêchés de glisser deux infos notables sur les manifs de l'été.
La première sur le France Sud Open de Toulon, qui fêtait cette année ses dix ans. Cette manifestation reste l'un des principaux rendez-vous de l'année, et, autour des tournois, attire divers invités étrangers, personnalités du wargame ou de la figurine, distributeurs d'armes latex pour les GN ou en métal pour collection, fabricants de masques et de costumes... La manifestation est toujours très axée sur le GN (pardon, le semi-réel), mais avec une part grandissante de paintball (bien ou mal ?).
Enfin, le FSO a créé un prix pour aider à la création de jeux de rôle, en récompensant des jeux non publiés mais présentés sous une forme de projet achevé (ou de petite autoédition). Une manière cette année de permettre à *Alienoïds* de passer chez un éditeur (La Lune Sang) et au jeu des *Chevaliers du Zodiaque* d'espérer obtenir les autorisations nécessaires à sa publication.
Si l'on ajoute à cela les traditionnels tournois, on obtient un nombre de participants frisant les six cents. Or il semble que cette année, on ait un peu trop souvent appelé un « membre de la (dés)organisation » à la sono, pour un problème de ravitaillement ou autre. Car la situation perchée du Fort Faron, qui empêche de résoudre les petits problèmes d'intendance chez le commerçant du coin, demande plus de rigueur dans l'organisation (et les auteurs de jeu, qui avaient trimballé leurs instruments de musique pour faire un bœuf, et n'ont pu jouer faute de la sono promise, ne furent pas les seuls à râler).
Un mot aussi sur Parthenay. Le festival ludique international de Parthenay (FLIP) n'en est plus à sa première édition, mais tous ceux qui en revenaient ne tarissaient pas d'éloges sur l'édition de cette année. Sur quatre GN, ce fut un duel d'originalité à trois entre Loth Production mettant en scène de sombres complots dans l'Ecosse des années vingt, Paradoxes opposant technologie et magie (mention spéciale « effets spéciaux » décernée par les participants), et enfin Stratèges et Maléfices, qui après (à cause de ?) ses nombreuses années d'activité se voyait plébiscité meilleure association de GN. Ces jugements, tout subjectifs qu'ils soient, nous sont suffisamment revenus aux oreilles pour qu'ils méritent d'être mentionnés ici. Longue vie au FLIP !

Durant la tempête d'octobre, à La Rochelle

Malgré la défection des militaires pour Amirauté, il y avait du monde pour participer aux Championnats de France d'INS/MV (120 personnes), d'Hawkmoon (100), d'Armada, et à la Coupe de Capitaine Vaudou (50). Côté agréable : conférence et visite du site du siège de la Rochelle, début du tournoi d'INS dans une chapelle avec Patrick Durand-Peyroles à l'harmonium.
Côté pro : les organisateurs s'inquiétaient quand les tournois commençaient avec 40 mn de retard, et la remise des prix a eu lieu presque à l'heure. Qu'ils se rassurent, certains organisateurs dits « professionnels » ont plus de retard que ça (le record est actuellement de douze heures). Côté réflexion : s'il faut maintenant que les manifestations s'appellent Championnat, Coupe de France ou 1er Forum international pour que les joueurs daignent se déranger, c'est bien dommage...

1er tournoi européen de Diplomacy

Le vénérable jeu de plateau, devenu un classique, mène une vie parallèle active grâce au réseau international de jeu par correspondance. Des centaines d'individus de tous bords dialoguent, négocient, se trahissent dans une partie mais s'allient dans une autre. Et parfois ressentent le besoin de se rencontrer.
Organisé par la toute jeune association des Eurodiplomates à la mairie du XVe à Paris, ce premier rendez-vous des joueurs du vieux continent a été un succès : on est venu de treize pays différents pour y participer, et même de Californie. Les diplomates allemands, dont c'était la première apparition, s'y sont montrés redoutables, malgré les barrières linguistiques. Certaines tables furent dignes de la tour de Babel ; on parla même latin ! En première mondiale, certains ont joué jusqu'à sept parties d'affilé, et deux « féminines » se hissent dans le club des Dix.

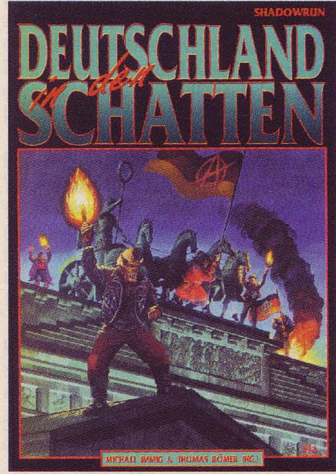
Résultats
1er Samy Malki (meilleure Turquie), 2e Philippe Gomes (Portugal, meilleure Autriche), 3e Eric Marchand, 4e Jean-Hervé Paris (meilleure Allemagne), 5e Silvia Claret, 6e Martin Burgdorf (Allemagne - meilleure Italie), 7e Patrice Blandin, 8e Eric-Olivier Pallu, 9e Elise Brun, 10e Benoît Clergeot.
Meilleure France : François Rehbold d'Allemagne ; meilleure Angleterre : Frédéric Lenoir ; meilleure Russie : Jean-Baptiste Euzet. Pour les résultats complets, consultez 3615 Diplo...
Rendez-vous est pris pour septembre 1993 qui verra se disputer le premier championnat d'Europe de Diplomacy.

Nouvelles du Monde

ALLEMAGNE

En France nous avons un Salon du jouet et du jeu. Il est très grand, ses stands sont magnifiques, mais vous ne pouvez pas y aller car il est réservé aux professionnels. Nous avons également un Salon du jeu de réflexion, ouvert au public, qui est l'occasion de se rencontrer et de tester moult jeux en démo. Mais il faut admettre que, malgré son importance croissante, il ne rivalise pas encore avec le Salon de la maquette qui l'héberge.
A Essen, il y a les deux en un.
Ville de moyenne importance qui bénéficie peut-être de la proximité de Bonn, Essen abrite un vaste complexe d'exposition, dont les Journées internationales du

jeu emplissent six halls ! Dans ce panorama qui englobe tous les jeux, les jeux de rôle ont leur hall particulier, qui n'est pas le même que celui des jeux de plateau (où l'on retrouvait d'ailleurs Eurogames et Ludodélire). Certains éditeurs ont donc un stand dans l'un et l'autre. Pour le joueur, c'est Byzance !
Pour nous, c'était l'occasion de découvrir en avant-première le Deutschland in den Schatten, le premier supplément pour Shadowrun réalisé sur un pays par ses autochtones (le français est en cours) et édité par Fantasy Productions. Commentaire d'un responsable de FanPro : « Ah ! Voilà : dans ce monde il y a une grosse zone polluée invivable qui s'étend au-delà de nos frontières, vers le Luxembourg et sur une partie de l'est de la France. Désolés... »

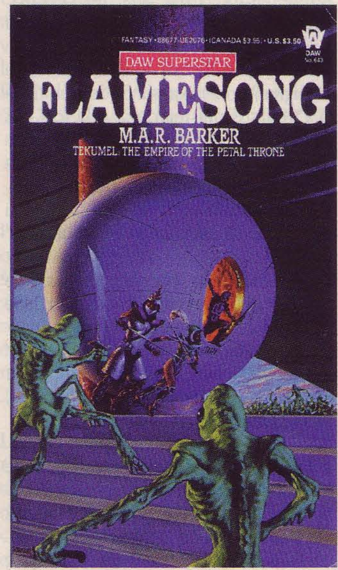


L'occasion aussi, sur le stand Mania Production, de retrouver Marc Rhein-Hagen venu dédicacer Vampire et Ars Magica. Laurin, de son côté, remettait les Prix Zauber Zeit (du nom de son magazine maison). En tête du classement des jeux les plus appréciés, établi par sondage auprès des lecteurs, vient MERS (tout le monde aura reconnu MERP, alias JRTM). Juste derrière vient l'Œil noir, qui bénéficie visiblement d'une meilleure presse que chez nous. En 3e place vient L'appel de Cthulhu, que Laurin a publié d'étrange manière : un mince livre de règles, sans aucun background, entouré de suppléments divers. Il faut dire que cette édition faisait suite au semi-échec d'un autre éditeur, et qu'il fallait trouver des solutions originales. Ce trio de tête est suivi, dans l'ordre, de Midgard (jeu médiéval-fantastique très « donjon »), Shadowrun, AD&D en 6e place, RuneQuest, Rolemaster, Plüsh, Power & Plunder (?) et Paranoïa. Si vous allez passer vos vacances en Allemagne, vous savez désormais quel jeu emmener.

ETATS-UNIS

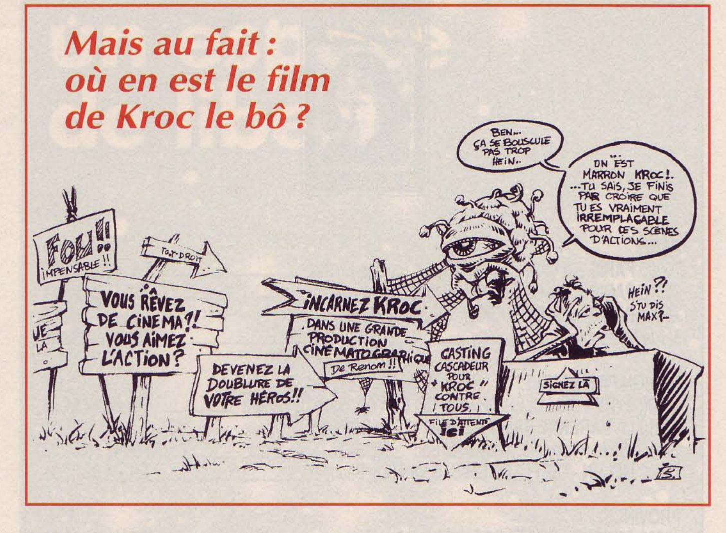
Nous espérions dans le dernier numéro pouvoir publier cette fois-ci le reste des interviews glanées lors de la GenCon/Origins, principale manifestation annuelle aux États-Unis. Mais c'était sans compter sur l'abondance de news qui caractérise le numéro de novembre. En attendant les pertinentes réflexions de Steve Jackson et les détails sur la genèse de Shadowrun par Tom Dowd, nous avons choisi de passer les commentaires de Ed Wimble (de Theatre of the Mind, à qui l'on doit aussi deux des campagnes Cthulhu parues en français) sur Empire of the Petal Throne et le monde de Tékumel, à l'occasion de la ressortie de ces jeux (voir Météo ludique du numéro précédent).

Ed Wimble : « Empire of the Petal Throne fut créé en relation avec Donjons et Dragons et d'abord publié dans les années soixante-dix par TSR. D&D était alors le jeu de rôle de base, et EoPT et Tékumel une sorte de version « de luxe » écrite par le Pr M.A.R. Barker. Ce passionné des langues indienne et pakistanaise, qui enseigne la linguistique à l'université de Minnesota, avait conçu le monde de Tékumel avant d'en faire un jeu, sans doute inspiré par Tolkien. Plus encore que ses aides de jeu, je trouve que ce sont ses romans qui sont très riches : *Man of Gold* et *Flamesong* (1).





TSR ne réédita pas le jeu, et les droits passèrent alors à Lou Sacchi, dont l'imprimeur prit carrément le seul manuscrit existant en otage, car il s'agissait d'un « livre diabolique ». Heureusement, le texte fut récupéré !



Le jeu fut repris par Dave Arneson (2), qui publia quelques produits, puis le revendit à Tadashi Ehara, lorsque celui-ci quitta Chaosium pour fonder sa propre société.
Finalement, j'ai pu récupérer les produits publiés, et j'ai relancé le jeu en sortant un nouveau supplément de Barker, présenté comme un livre de magie, avec titre en gaufrage or sur un papier représentant une peau humaine parcheminée (bref tel que ce livre est censé être dans le jeu), ce qui fait que la plupart des distributeurs ont refusé de le prendre ! D'autant que Barker l'a écrit comme s'il s'agissait d'un réel livre de magie. Pour arriver à vendre ce produit comme un jeu, il fallait que je l'associe à de nouveaux produits, pour créer une gamme. Et j'ai eu l'idée d'un nouveau type de supplément : je me suis souvenu du plaisir qu'il y avait à créer un personnage pour Traveller, cela prenait beaucoup de temps parce qu'il s'agissait de retracer, en la résumant, toute la vie du personnage jusqu'au moment où on allait commencer à le jouer. Aussi ai-je voulu faire un scénario solo qui ne soit pas un simple épisode, mais qui couvrirait plusieurs années de la vie du personnage. Les paragraphes sont plus longs, il y a moins souvent de choix que dans une aventure solo normale, mais ce sont de grands choix, qui orientent la vie du personnage. D'ailleurs, celui-ci ne meurt que s'il agit de façon volontairement suicidaire ! »
CB : « Est-ce qu'un lecteur qui n'a jamais rien lu sur Tékumel peut se lancer dans cette aventure sans être perdu ? »
EW : « Sans problème, à condition de ne pas essayer de prononcer les noms propres ! En marge du jeu, Barker a entièrement inventé la langue de Tékumel, qu'il parle couramment d'ailleurs. C'était son plaisir de linguiste, et il en a fait deux petits livres. Sa phonétique et son écriture l'apparentent fortement aux langues indiennes qu'il a étudiées. »
CB : « A quoi ressemble Tékumel ? »
EW : « En fait, il s'agit plus ou moins de la Terre, dans environ six mille ans. Durant une longue période, notre planète a servi de gigantesque zoo et de laboratoire d'étude à des races venues d'outre-espace avec toute leur technologie. La planète a en partie été remodelée, puis les « observateurs » ont disparu, et les races restées là (humains et autres) ont dû reconstruire un monde à partir de rien, la plupart des objet technologiques laissés par leurs anciens maîtres leur étant tout à fait étrangers. C'est un monde revenu à un stade très ancien, c'est aussi un monde où il fait très chaud, et on y porte rarement de lourde armures. La civilisation y est un mélange de cultures aztèque, maya, hindoue et égyptienne. Ce qui en fait la richesse, c'est que l'auteur est un spécialiste universitaire de ces différentes cultures ! »
CD : « Et les règles ? »
EW : « Par rapport à la toute première version, les règles ont été révisées pour n'être... que des règles. Aussi simples que possible, avec des talents et des pourcentages. L'important c'est le monde. Le système de magie, par exemple, ne donne pas de paramètres ou de règles, mais des textes à lire, avec la recette du sort, la façon de le lancer. Il n'y a plus qu'à la jouer pour que le sort soit lancé... »
CB : « Quel sera le prochain produit à paraître ? »
EW : « Un bestiaire (3). C'est indispensable dans ce monde qui est encore un zoo peuplé de créatures amenées de tout l'univers, y compris de démons qui sont en fait des êtres venus d'autres plans, un peu comme certains des êtres de L'appel de Cthulhu. ■



Essen, un salon, king size où l'on joue beaucoup au jeu de rôle, au jeu de plateau, au jeu... d'histoire. Vous avez dit wargame ? Moi, j'ai dit wargame ?



1) Edités par Daw Books, à New York ; on peut les trouver par les circuits de librairies spécialisées.
2) Coauteur de D&D.
3) Voir Météo ludique de ce numéro.



PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75015 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur — Tél. 47.34.25.14
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
49000 **ANGERS** - SORTILEGES, 35, rue Baudrière — Tél. 41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices — Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie — Tél. 59.59.03.86
34500 **BEZIERS** - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret — Tél. 67.49.02.35
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras — Tél. 31.85.93.70
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin — Tél. 80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CUIR, 13, rue Franklin Roosevelt — Tél. 32.31.04.41
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
53000 **LAVAL** - SORTILEGES EN MAYENNE, 3, rue des Orfèvres — Tél. 43.56.54.22
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
03100 **MONTLUÇON** - LABYRINTHE, 62, rue Grande — Tél. 70.28.29.01
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit — Tél. 67.60.81.33
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite — Tél. 68.65.32.54
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie — Tél. 68.34.12.44
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud — Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
51100 **REIMS** - PASS'TEMPS, 26, rue de l'Etape — Tél. 26.40.34.13
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
17100 **SAINTES** - BOUTIQUE JEUX ET LOISIRS, 17, rue Alsace Lorraine — Tél. 46.74.43.66
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 47, Grande Rue — Tél. 75.43.49.02

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
CANADA - 4532 ST-DENIS - MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76

FRANCE

Amiens. *Transludie*, le club de jeux par correspondance, c'est dix ans d'expérience, la possibilité de jouer sur 52 jeux différents, c'est un bulletin de liaison, etc. Renseignez-vous au 6 rue Maurice Thedie, 80000 Amiens. Tél : (16) 22.91.69.43.

Caen. L'association *Les Esprits du Jeu* a pour but de réunir des joueurs de jeu de rôle, de jeu de plateau et de wargame tous les vendredis soir à la MJC Prairie de Caen. Si de plus vous voulez participer à un futur fanzine contactez Catherine Soubeyrand au (16) 31.73.06.21, ou Jean-Luc Hanouz au (16) 31.85.59.92.

Caen. Sous l'impulsion de Valérie et Jean-Luc Bizien, l'association *Chimère* renaît de ses cendres, avec une toute nouvelle équipe. On y joue à tous les jeux de rôle, de AD&D à Hurlements en passant par la gamme Siroz, ainsi qu'à de nombreux jeux de plateau. Tous les vendredis soir, à l'OMJ de la Prairie, avenue Albert Sorel, 14000 Caen, de 20 h à l'aube. Renseignements : 1302 quartier Le Bois, 14200 Hérouville Saint-Clair ou David au (16) 31.08.00.43.

Joigny (Yonne). Naissance du club *Oblita Circularis* qui regroupe à la fois des dingues de jeu de rôle et des fanatiques de wargame, tous les samedis de 14 h à 19 h dans son local rue de l'Europe, 89300 Joigny. Renseignements de 18 h à 20 h au (16) 86.62.18.74, demander Thibault.

Linas-Montlhéry (Essonne). *Les Guerriers du Crépuscule* se réunissent dans la salle de la Source le mercredi soir pour les wargames, les jeux d'alliance et de plateau, et le samedi pour les jeux de rôle. Contacter François Bordeaux, 19 rue de la Vachère, 91310 Linas. Tél : (1) 69.01.31.21.

Lyon. Le club d'initiation aux jeux de rôle et de plateau, *Les Elfes de Lugdunum*, s'adresse aux jeunes de 11 à 14 ans. Les séances ont lieu les premier et deuxième samedis de chaque mois, à partir de 14 h, au 33 rue Bossuet, 69006 Lyon. Responsable : Dominique Biasioli au (16) 78.03.75.83.

Marseille. Depuis le 1er octobre *le Cercle d'Arillinn* accueille les amateurs de jeu de rôle, de plateau, de grandeur-nature, de paintball. Rejoignez-le et demandez le ludoplanning des manifestations, au 14 rue de la Chapelle, 13003 Marseille, ou pour tous renseignements, contacter la boutique le Dragon d'Ivoire.

Nice. Une association entièrement consacrée aux wargames vient de naître : *L'État-major*. Elle recrute chaque mardi soir des amateurs de jeux de simulation historiques. Les personnes intéressées pourront aussi se procurer *Le bulletin de l'État-major* à l'Espace Magnan, 31 rue Louis de Coppet, 06200 Nice. Le responsable : Jacques Olivier, 6 avenue Gloria, 06200 Nice.

Paris XVIIIe. Dans notre précédent numéro, une erreur s'est glissée concernant l'AJHIS. Son numéro de téléphone est le suivant : (1) 46.06.62.49.

Saint-Pol-de-Léon. *Les Seigneurs Runiques* pratiquent les jeux de rôle, de plateau et les wargames, au manoir de Keroulas. Contacter Thierry Morizur, 16 rue Yann d'Argent, 29250 St-Pol-de-Léon ; tél. : (16) 98.69.13.84.

St-Cloud. Le club *Trilogie* fait peau neuve ! C'est une nouvelle équipe qui vous attend au 36 bd du Maréchal Foch, 92210 St-Cloud, tous les samedis de 14 h à 23 h. Inscriptions et renseignements auprès de Christophe Herrback au (1) 46.02.52.25, ou Lyu Abé au (1) 47.71.11.56. Tous jeux de simulation, tous âges et tous niveaux !

Torcy. L'association *Les Champions de Khazad-Dûm* vous attend pour jouer à JRTM, AD&D, Rolemaster, Star Wars, Cyberpunk, Gurps, etc., mais aussi à des jeux de plateau, des grandeur-natures et du paintball. Chaque samedi soir à la Ferme du Couvent, 22 rue du Couvent, Torcy. Siège social : 8 rue Beauregard, 77200 Torcy. Tél : (1) 60.17.64.89. Fax : (1) 60.17.12.77.

Valdoie (Territoire de Belfort). Création d'une section jeu de rôle au centre Jean Moulin de Valdoie. Pour tous renseignements, contacter Christophe Millet, 4 rue

des Chaperottes, 90300 Lachapelle-sur-Chaux. Tél : (16) 84.29.22.79.

INITIATIVES

CAEN. Après avoir passé quatre ans à Lille, *Le monde de l'imaginaire* vient s'installer à Caen. Cette émission de radio a lieu tous les mercredis à partir de 19 h sur l'antenne de TSF 98 et il est question de science-fiction et de fantastique multimédia. Les pauses musicales sont composées de bandes originales de films SF/fantastique ! Le M.D.I : 1010 quartier des Belles Portes, B.P. 90, 14203 Hérouville Saint-Clair cedex. Tél : (16) 31.95. 81.12 et fax : (16) 31.44.25.99 ou 3615 Casus Passion code MDI.

FRANCE. La Maison des associations du VIe arrondissement de Lyon lance un mini magazine, *Simulation*, pour annoncer les manifestations de jeux de simulation de France, d'Angleterre et de Belgique. Contact : Simulation, Maison des associations, 13 rue Dussaussoy, 69006 Lyon.

FRANCE. L'association *Autres Mondes* lance un fanzine pour annoncer toutes les manifestations et publier les comptes rendus des grandeur-natures. Contact : Hicham Badran, 3 place Cambronne, 75015 Paris.

USA. *Fire & Movement*, le célèbre magazine américain consacré aux wargames, commence à consacrer des articles aux jeux européens. Si vous avez créé et édité un wargame français, envoyez votre jeu à Mr Uwe Valentin, Scheffelstraße 15, D-7750 Konstanz, Allemagne.

MONTPELLIER. *Cyber Dreams Magazine* et son équipe cherchent de nouveaux bénévoles : dessinateurs, rédacteurs et autres pour compléter l'équipe. Renseignements : Le Fou Noir, Les Tonnelles, 4 place des Charmilles, appt. 204, 34080 Montpellier.

PARIS IXe. La salle d'arme nouvelle est arrivée. Vous pourrez maintenant, en un seul lieu, découvrir les techniques de l'escrime médiévale, de l'escrime à deux armes du XVIe siècle, de la canne, du bâton et de l'escrime XVIIIe siècle. Dirigées par les maîtres Patrice Canboni et François Prostain, spécialistes de l'escrime de spectacle. La Salle de la Tour d'Auvergne, centre sportif, 26 rue Buffault, 75009 Paris. Tél : (1) 43.56.04.52.

SOTTEVILLE-LES-ROUEN. *Claymore*, fanzine consacré à la série Cry Havoc, est désormais publié dans le cadre d'une association loi 1901 : *Claymore-Normandie*. Ecrivez-leur au 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-les-Rouen pour proposer vos articles, vos aides de jeu et vos scénarios. Le n° 2 de Claymore est déjà paru (15 F + 6,20 F de port)

TOULON. Jusqu'au 20 février 1993, *Utopia*, la Fédération des fanzines et le Comité France Sud open organisent un grand concours de scénarios qui portera sur divers jeux. Le règlement complet est disponible contre une enveloppe timbrée auprès d'Utopia : 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. Tél : (16) 91.95.69.28 ou (16) 94.91.10.34.

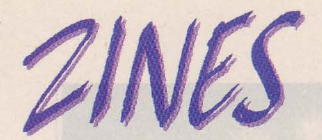
VILLEURBANNE. Reprise de l'émission *L'Echo des Runes* sur Radio Brume 90,7. Ce magazine, né de la passion des jeux de rôle, garde son côté revue de presse et développe son information sur les clubs et sur les personnalités du monde du jeu. Radio Brume, 69621 Villeurbanne cedex. Tél : (16) 78.89.45.05 et fax : (16) 72.43.85.00.

BOUTIQUES

Paris XVIe. La boutique *Games & Dream* organise des séances de paintball deux fois par mois et il y a de nombreux prix à gagner ! En vue des différents championnats 93, elle cherche à compléter son équipe avec les meilleurs. Renseignements auprès d'Yves & Robert au (1) 45. 27.87.04.

Louvain-la-Neuve, Belgique. *La Maison du Cormoran* accueille depuis peu le monde du jeu de rôle. Le magasin propose des classiques ainsi que des figurines. Il constitue le point de rencontre privilégié des joueurs sur le site universitaire. Rendez-vous est donné à tous les passionnés de l'étrange dans la galerie commerçante en face de la gare de L.L.N.





ZINES

NDF

Peu de premiers numéros ce bimestre. Sans doute est-ce un effet secondaire de la rentrée… Par contre, les « vieux de la vieille » sont toujours là et arrivent très souvent à respecter la périodicité théorique indiquée sur la couverture. Sachant quel travail colossal cela représente, je n'ai qu'une chose à dire : chapeau, les gars !

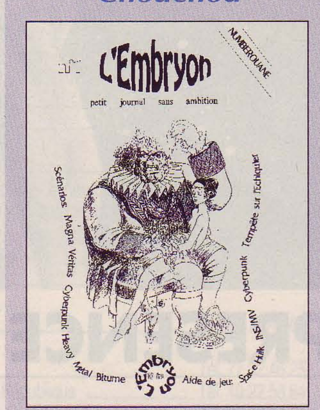
Nouveaux

- **Câblé** n° 1, 64 p., 30 F, apériodique. Consacré exclusivement à Cyberpunk, il propose trois nouvelles professions, des règles complémentaires, diverses aides de jeu et un gros scénario. Le tout de qualité, semble-t-il. Benoît Schiex, 3 rue des Regans, 31000 Toulouse.
- **Crazy Dwarf** n° 1, 27 p., 25 F, apériodique. Consacré uniquement à Warhammer (comme plusieurs autres zines de ce bimestre, d'ailleurs), avec un gros scénario, un peu de WH Battle, une aide de jeu sur les Slanns… Intéressant si vous aimez Warhammer. Olivier Lachaume, 6 rue Victor Rogelet, 51100 Reims.
- **Malédiction** n° 1, 16 p., 16 F, trimestriel. Au sommaire : Torg, Cthulhu, HeroQuest, Maléfices, Warhammer… Le tout est un peu trop court, malheureusement. 40 rue du Temple, 62000 Arras.
- **Le masque de jade** n° 20, 42 p., 100 FB, périodicité inconnue. Un zine très agréable à lire, avec le compte rendu d'une murder-party, un article sur les points d'expérience à AD&D et un scénario ASL, entre autres. Xavier Georges, 35 rue Haulotte, 1342 Limelette, Belgique.
- **Réalités** n° 1, 16 p. format A5, prix inconnu, bimestriel. Zine du club Alteratio Realitis, où il est beaucoup question de grandeur-nature. Très intéressant si vous êtes en Suisse et que vous désirez faire un GN. Thomas Schmuziger, 12 chemin des Halliers, 1234 Vessy -GE-, Suisse.
- **Run and Shoot** n° 1, 16 p., 10 F, bimestriel. 100 % Blood Bowl, avec de nouvelles règles, de nouveaux joueurs (le Terminator, rien que ça !), etc. Jean-Michel Bolliet, 7 avenue Rossellini, 69100 Villeurbanne.
- **Vol au-dessus d'un nid de dragons** n° 1, 4 p., gratuit (+ 5 F de frais d'envoi !), apériodique. Zine d'humour, un peu léger pour le moment mais prometteur. Eric Gallo, 303 résidence Les Prairies, 62122 Labeuvrière.

Anciens

- **Argh** n° 3, 30 p., 4 FS/20 FF, bimestriel. Tiens, un (tout petit) scénario pour Ambre RPG ! A part ça, un tas de trucs, avec notamment beaucoup de Cyberpunk et un article sur les dragons…
- **La gazette des sages** n° 3 et 4, 32 p., 8 F, « quasi-périodique » (ce qui semble bien vouloir dire « mensuel »). Le n° 4 passe à 58 p. A part ça, toutes les rubriques habituelles : AD&D, Diplo, mais aussi la variante « mondiale » de ce dernier et une aide de jeu pour Star Wars. J'aime beaucoup la rubrique d'objets magiques idiots.
- **Griffes et Neurones** n° 2, 26 p., 15 F, périodicité inconnue. Aides de jeu Cthulhu, AD&D, Blood Bowl, le début de la présentation d'un monde… et ils persistent à ne pas aimer Fort Boyard et à le faire savoir. Rien que ça devrait suffire à les rendre sympathiques, non ?
- **Le Grimoire** n° 2, 36 p., 25 F, trimestriel. Encore un zine 100 % Warhammer, avec un gros dossier sur l'Arabie, et beaucoup de petites aides de jeu sympa : carrières, PNJ, armes, bestioles…
- **Head of Cthulhu** n° 2, 36 p., 18 F (port compris), trimestriel. Un très bon zine axé sur l'Amérique des années vingt, avec les automobiles, le sport et les anarchistes, plus un gros scénario.
- **Héphaïstos** n° 3, 48 p., 10 F, périodicité inconnue. Un pavé INS/MV, une aide de jeu pour Hawkmoon, un scénario Warhammer et une foule de petites choses sympa. Un bon zine.
- **La Lettre de Swer Smod** n° 2, 98 p., trimestriel, 30 F (+10 F de frais d'envoi). Un excellent zine, sans doute le plus intéressant du bimestre. Le « plaidoyer pour les orcs » est un vrai régal, tout comme les articles sur l'ordre du Serpent et son univers, la présentation de la civilisation des Canards… et je n'ai pas tout cité, loin s'en faut ! Allez, un rappel d'adresse furtif et contraire à mes principes : 97 rue de la Ravine, 27200 Vernon.
- **Les nuits de l'ange** n° 2, 20 p., 12 F, périodicité aléatoire. Il s'étoffe nettement par rapport au premier numéro. Mais la formule demeure la même : nouvelle + scénario, le tout axé sur Cyberpunk. Bien présenté, avec des textes de qualité. Un de mes chouchous dans le domaine des spécialistes.
- **Orichalque** n° 8, 20 p., 20 F, bimestriel. Toujours 100 % AD&D, mais largement consacré à la conversion « donjonnesque » des créatures du mythe de Cthulhu. Pourquoi pas, après tout ?

Chouchou



- **L'Embryon** n° 1, 32 p., 10 F, périodicité inconnue. Un très bon démarrage, avec, parmi les choses qui m'ont le plus séduit : de nouvelles cartes pour Tempête sur l'Echiquier, des scénarios et aides de jeu pour INS/MV, une version revue, corrigée et totalement hérétique de Space Hulk… On y trouve également des scénarios et aides de jeu pour Cyberpunk, Heavy Metal, Zone et Bitume. Jean-François Bocquet, 14 impasse de la Sagerie, 37300 Joué-lès-Tours.



- **Parchemin** n° 3, 42 p., prix et périodicité inconnus. Un mini dossier Blood Bowl, avec critique et aide de jeu, deux scénarios (AD&D et Vallée des Rois), un petit scénario de GN et la première partie d'un dossier sur les templiers.
- **Plan d'Enfer** n° 5, 45 p., 18 F, bimestriel. Toujours consacré en grande partie aux jeux Chaosium, mais il s'ouvre à JRTM, aux wargames… La campagne Stormbringer commence à prendre de l'épaisseur. Bref, un des meilleurs rapports qualité/prix du bimestre.
- **Role n'Troll** n° 5, 36 p., 12 F, dernier numéro (?). Beaucoup de bonnes choses, dont un excellent dossier sur la création de fanzines qui répondra aux questions que se posent beaucoup de lecteurs. Du coup, un rappel d'adresse s'impose : Da Cruz, 5 bis avenue du Bac, 94120 La Varenne St-Hilaire.
- **Scène à Rio** n° 23, 52 p., 20 F, trimestriel. Une mutation impressionnante, d'un zine manuscrit format A5 à la grande et belle chose que voilà. Au sommaire, deux scénarios (Cthulhu et INS/MV), deux interviews (Cailleteau et Vatine…), des critiques, des inspis, des aides de jeu… Bonne continuation !
- **Tinkle Bavard** n° 17, 30 p., 5 FS/20 FF/100 FB. Comme les précédents, très très bien. Leur édito contient quelques réflexions sur le fanzinat que beaucoup d'associations devraient méditer. A part ça, toutes les rubriques habituelles, c'est-à-dire du Berlin XVIII, des Tigres volants, du Rêve de Dragon, du Magna Veritas…
- **Troubadour** n° 2, 40 p., 10 F, périodicité inconnue. Un zine de club, mais cela ne se sent pas à la lecture. Trois scénarios (Cthulhu, AD&D, James Bond) d'intérêt variable, des aides de jeu pour Ambre et Vampire, une présentation des armes orientales et une page d'humeur avec laquelle je suis 100 % d'accord, ce qui ne m'arrive pas souvent !

Hors jeu

- **Chroniques de l'HyperMonde** n° 9, 4 p., 199 F/10 numéros, bimestriel. Ils continuent à prévoir et à nous préparer un avenir à la technologie cyberpunk. Ils font preuve d'un bel optimisme, mais l'article « HyperMonde et représentation politique » m'a fait un peu froid dans le dos…
- **666** n° 12, 30 p., 20 F, dernier numéro. Un adieu temporaire, puisque nous devrions bientôt voir « L'Epouvantable », son successeur. Au sommaire, nouvelles, poèmes, critiques, BD (qui restent la seule chose moyenne de la revue). A bientôt !

Coup de projecteur sur…

- **Altern** n° 0, 20 p., gratuit pour les possesseurs d'Alternative 2.1. Excellente idée, ce zine « d'accompagnement » au jeu ! Comme il se doit, il s'y trouve des aides de jeu, des scénarios… le tout publié avec l'accord des créateurs. Au menu de ce numéro zéro, un mini disque-monde années folles, deux scénarios, des clarifications et ajouts de règles… Le tout de bonne qualité. Presses Alternatives, 125 av. Jean Giono, 83130 La Garde.
- **Les Carnets Noirs** (numéro hors série du Tinkle Bavard), 22 p., 5 FS/25 FF/130 FB. Une compilation de perles et d'incongruités, dans le même esprit que le bêtisier paru dans Casus, mais beaucoup plus développé. Je n'ai pas compté, mais il y a largement un millier de phrases, classées par rubriques. Je reste rêveur devant le temps qu'il a fallu pour recueillir tout ça. Tout serait à citer, ou presque. Tinkle Bavard, 8 chemin des Tattes, 1222 Vesenaz, Suisse.

Signalons en passant…

- **Eternica Bode** n° 3, 10 p., prix et périodicité inconnus. Tout le reste aussi, d'ailleurs : c'est un zine en flamand. Il me semble (je n'en jurerai pas !), qu'il y est question de jeu de rôle, mais pour le reste… V.Z.W. Eternica, Simon Coenen Schepenenstraat 28, B1050 Bruxelles. ■

Tristan Lhomme

3615 CASUS : suivez le guide !

Tous les deux mois, nous nous retrouvons ici entre initiés pour parler des derniers événements télématiques. Mais si les habitués connaissent parfaitement notre serveur, les nouveaux venus sont souvent déboussolés par une abondance de rubriques qui a de quoi effrayer le plus averti des explorateurs minitéliens. Il nous a donc paru nécessaire de proposer une petite visite guidée de 3615 Casus, à l'intention de tous ceux qui n'ont pas encore eu l'occasion de le découvrir…

Communiquer tous azimuts

Mine de rien, le minitel est avant tout un moyen de communication, nous avons donc tenu à faciliter tous les modes de contacts possibles…

- **Messagerie** (DIA + Envoi). Vous voulez discuter « en direct » avec un autre connecté ? Cette rubrique vous le permet.
- **Boîtes aux lettres** (BAL + Envoi). Pour qu'un correspondant puisse écrire ou répondre à une de vos petites annonces pendant votre absence, vous devez créer une Boîte aux lettres. La procédure à suivre est très simple.
- **Petites annonces** (PA + Envoi). Certainement l'une des rubriques les plus utiles si vous cherchez un jeu rare, un partenaire, un repreneur pour votre ludothèque, etc. Sachez qu'il existe également une rubrique Troc et Echanges (TRO + Envoi) qui vous propose une sélection d'annonces en tous genres.
- **La rédaction** (RED + Envoi). Vous pouvez nous écrire à toute heure du jour et de la nuit, même le dimanche et les jours fériés. En principe, vous aurez une réponse en moins de 12 heures (qui dit mieux ?). Evitez les questions de règles ou trop « pointues ». Il nous est difficile de nous livrer à de longues recherches.
- **Messagerie et BAL internationales** (INT + Envoi, BAM + Envoi). Vous n'avez pas envie de restreindre vos ambitions à la France ? Qu'à cela ne tienne, vous pouvez communiquer avec des correspondants du monde entier. Un conseil : une bonne connaissance de l'anglais vous facilitera les choses…
- **Téléchargement** (TEL + Envoi). Si vous possédez un ordinateur, vous pouvez le brancher sur votre minitel afin de charger toutes sortes de logiciels sélectionnés à votre intention. Suivez bien les instructions et vous n'aurez aucun problème. Et n'hésitez pas à revenir de temps à autre : nous proposons régulièrement de nouveaux programmes.

S'informer et informer

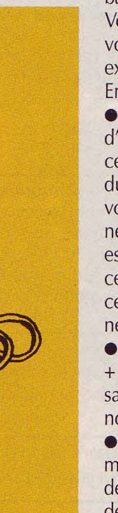
- **Annuaire des clubs** (CLU + Envoi). Cet « annuaire » contient les coordonnées de plus de 600 clubs, associations et fanzines de France et d'ailleurs. Si votre club n'est pas encore inscrit, il n'est jamais trop tard pour le faire ! Conseil : sur la fiche de consultation, contentez-vous de remplir les lignes qui vous intéressent (ex : type de jeu ou département) avant de taper sur Envoi.
- **Calendrier** (CAL + Envoi). Bâtie sur le même modèle que l'Annuaire des clubs, cette rubrique informe des manifestations organisées dans toute la France. Pensez à y inscrire les vôtres.
- **Nouveautés** (NOU + Envoi). Cette rubrique n'a pas pour vocation de signaler *toutes* les nouvelles parutions. Elle nous permet toutefois de vous livrer quelques exclusivités, de temps à autre…
- **Tribunes** (TRI + Envoi). Cette rubrique est une sorte de « journal télématique » : sommaires des numéros de Casus à venir, adresses utiles, conseils en tous genres, etc.

Serveurs pour tous !

Nous avons largement annoncé les possibilités offertes par la rubrique Passion (PAS + Envoi). Je rappellerai simplement qu'elle permet d'avoir accès à une infinité de services télématiques « spécialisés » (créés et gérés, via 3614 CREATEL, par des connectés comme vous). Il existe déjà plusieurs dizaines de services de ce genre… et ce n'est encore qu'un début. Si vous voulez partager votre passion avec d'autres passionnés, tapez PAS + Envoi. Je vous recommande tout particulièrement le service Miskatonic (code Cthulhu *Envoi) qui est entièrement consacré à Lovecraft et son univers.

Jouer, jouer, jouer

- **Rogue** (ROG + Envoi). Considéré par les spécialistes comme le meilleur jeu interactif sur minitel, Rogue vous propose de découvrir les mystères du Cloaque, l'effroyable souterrain de Laelith, comme si vous y étiez. Facile à comprendre et à pratiquer, Rogue est un jeu d'une richesse surprenante qui vous permettra vraiment de tester vos talents d'aventurier. Un conseil : allez lire la Tribune du Barbare déchaîné (TRI + Envoi) avant de jouer. Vous apprendrez les trucs qui feront de vous un grand joueur. Sachez aussi qu'il existe un excellent service Passion (PAS + Envoi) consacré à Rogue…
- **Killer** (KIL + Envoi). Avez-vous l'étoffe d'un assassin ? Vous le saurez en jouant à ce jeu exceptionnel, directement inspiré du jeu grandeur nature Killer. Attention, vous ne pourrez faire confiance à personne, alors gare à la paranoïa ! Info : Killer est sans cesse amélioré et si l'on en croit certaines rumeurs, une version Mega de ce jeu devrait être proposée très prochainement. A suivre.
- **Quizz et Autoquizz** (QUI + Envoi, AQZ + Envoi). Si vous voulez tester vos connaissances de manière intelligente, essayez nos quizz « pas comme les autres »…
- **Jeux super primés** (BIG + Envoi). Cumulez des points en jouant à toutes sortes de jeux étonnants et gagnez des dizaines de lots.
- **Mini jeux** (JEU + Envoi). D'excellents jeux « simples » inspirés des grands classiques du jeu de rôle.



Echos des murs (MUR + Envoi)

Si les murs de 3615 Casus voient régulièrement naître des débats enflammés, ils permettent également aux connectés d'exprimer leurs idées et leurs humeurs du moment comme en témoignent les trois extraits ci-dessous…

« Quand comprendrez-vous, rôlistes mes frères, que l'important c'est avant tout l'ambiance ? Les livres de règles peuvent à la limite vous servir pendant vos longues soirées d'hiver… en tant que lecture pour les insomniaques ou comme combustible pour les frileux qui possèdent une cheminée. Enfin, moi c'est c'que j'en dis… » (A. Nonyme)

« Je ne sais pas si d'autres pensent comme moi, mais je trouve les modules médiévaux fantastiques du commerce particulièrement mauvais. Peut-être n'ai-je pas trouvé les bons scénars, en tout cas je n'en ai pas encore vus qui demandaient plus de réflexion que de force physique ou de pouvoirs magiques. En médiéval, le « rôle » est pourtant aussi important, non ?… » (Cauchemars)

« J'écris pour ne dire que du bien de la deuxième convention organisée à Avrillé (Maine et Loire) : Aventura. Un super accueil, une superbe organisation et des panneaux explicatifs pour les néophytes (ouf, j'ai placé ce mot !) ont contribué à une assemblée des plus réussies. Pour ou contre les conventions ? Sans aucun doute je réponds « pour » si elles sont toutes comme celle-là ! » (Gollum)

3615 CASUS
rubrique NOU : pianotez !

Diplomacy : enfin !

Les amateurs de jeux diplomatiques vont être comblés. Notre rubrique Diplomacy (accessible également par 3615 Diplo) leur permettra de pratiquer leur passion avec des joueurs de tous les horizons. Trois années de labeur ont enfin porté leurs fruits !

Le plus court est le moins long…

Je ne vous apprendrai rien en disant que le minitel n'est pas gratuit. C'est pourquoi il est indispensable d'aller le plus vite possible quand on visite un serveur. Nous avons pensé à cela et toutes les rubriques de 3615 Casus possèdent des codes spéciaux (« raccourcis » en jargon de télématicien) qui vous permettent d'arriver le plus rapidement possible là où vous le souhaitez. Ainsi, lorsque vous voulez lire un mur, il suffit de taper le code de ce mur, suivi de la lettre « L » (comme « lire »). A l'inverse, il suffit d'ajouter la lettre « E » à ce code pour écrire sur le mur en question. Un exemple ? Si vous voulez lire le mur consacré à Blood Bowl (code POL), tapez POLL + Envoi. Soyez attentifs et vous pourrez découvrir bien d'autres raccourcis qui vous simplifieront la vie.

ÉCHANGES

— Ech. **JRTM + écran ctre Cyberpunk + écran et Hawkmoon + JB007 ctre Bloddlust + écran**. Appeler Marc au (16) 90.63.25.74 à 18 h30 (**84200 Carpentras**).

— Ech. ou vds **n° 1 et n° 2 de Casus** TBE. Didier au (1) 46.38.73.81 après 18 h.

— Echange **Le Seigneur des Liches** pour **Warhammer** contre **Le Pirate des Mondes ou Le loup blanc (Stormbringer)**. Pierre au (16) 61.20.73.40.

— Echange **Blood Bowl n° 1** contre **RuneQuest ou Bloodlust ou Rêve de Dragon.** B. Groussard - 7 les Grillets - **78112 Fourqueux**. Tél. : (1) 34.51.96.35.

— Ech. ou vds **INS/MV TBE** contre **ext. Warhammer ou Full Metal Planète**. Laurent au (16) 88.51. 34.36 (**67720 Hoerdt**).

— Ech. **Stormbringer** contre **supplément Warhammer ou Hurlements**. Tél. : (16) 21.83.49.91.

— Ech. **16 Livres Héros Folio** contre **tout jeu de rôle ou plateau complet**. Lambert Stéphane au (1) 90.92.65.11 (**78200 Magnan-Ville**).

DIVERS

— **Le n° 2 du Grimoire est enfin disponible ! Dédié à Warhammer** : 15 F + 10 F de port. Ecrire à Sébastien Boudaud - 3 rue le Nôtre - **49300 Cholet**.

— **L'Antre du Dragon le seul fanzine 100 % dédié à Légendes + de scénarii + de civilisations + de qualité + de passion**. Tél. : (1) 47.31.61.58.

— **Scénariste cherche écrivain ayant talent et loisirs pour collaborer roman héroïc-fant.** J.-M. Joppin - 338b crs E. Zola - **69100 Villeurbanne**.

— **Le Catalogue des Archanges boréens est disponible** contre envel. timbrée. Julien Gest - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy en Gohelle.**

CLUBS

— **Les Chevaliers du Vent vous attendent** le samedi de 14 h à 23 h au Centre Culturel G. Brassens à **Mantes la Jolie (78)**. Tél. : (1) 30.33.03.57.

— Recherche **MJ & PJ pour fonder club JdR sur Eaubonne**. Contacter Benoît Albert - 29 route de Margency - **95600 Eaubonne**.

— **L'Ass. Kriegspiel Dijon Bourgogne fait sa rentrée. Au programme : Wargames et jeux de guerre**. Contacter son président au (16) 80.45.35.10 le soir.

— **Le club de jeu de rôle de Brignais a repris ses activités** le vendredi à 20 h et le samedi à 13 h30. Rens. auprès de Christophe au (16) 78.05.50.79.

— **Club Trebark rech. joueurs Paintball motivés pour fonder équipes sur région parisienne**. Contacter Muriel au (1) 40.16.80.77.

— **Les compagnons d'Armes ch. héro(ïne)s afin de partager leurs aventures**. Contactez-nous - 24 av. de Navagne - **B-4600 Vise**. Tél. : (19) 041/79. 58.42.

— **Crocq-Mitaine animera vos soirées de rôliste** si vous appelez Francisco Valencia au (19) 02/ 537.52.55 - 43 av. Docteur Dejase - **1030 BXL/ Belgique**.

— Coucou ! **Les créateurs de Rêves (JdR, wargames) sont tjrs là** au (1) 30.73.87.19 (Manu) ou le samedi AM à la MQ de Marcouville à **Pontoise**.

— **Nouveau club de JdR et wargame vient d'ouvrir à Haguenau** pour tous renseignements tél. au (16) 88.93.34.75 le VSD demander Eric.

— **L'état major Jeux de simulation historiques**. Contacter Jacques Olivier - 6 av Gloria - **06200 Nice**. Tél. : (16) 93.44.54.59 le soir.

— **L'Epée d'Aymeric propose cours, stages combat avec armes toutes époques pour JRGN**. Tél. : (16) 35.15.22.10.

— **Les Rêveurs Derebe vous invitent à partager leurs songes ténébreux**. Démon(e)s de 17 ans et plus contactez Franck ou Daniel au (1) 46.81. 32.83.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est… supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°72 - Parution n° 73 janvier. Date limite 15 décembre.
Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT
☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange
☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

PARTENAIRES

— Urgent **MD cherche joueurs 12 à 16 ans pour AD&D2 Starwars**. Marion Poinsot - 68 rue des Poilus - **59240 Dunkerque**. Tél. : (16) 28.63. 74.60.

— Richard cherche **joueur Bitume ou autre sur Toulouse**. Contact au (16) 61.62.16.12 (HR), âge indifférent. **31000 Toulouse**.

— Fabienne 22 ans ch **MJ et joueurs/euses Œil Noir et autres sur Toulouse (31)**. Tél. : (16) 61.41. 15.05 après 19 h.

— Cherchons **partenaires World in Flames**. Contacter Serge ou Richard Pottier - 16 rue d'Astier - **75013 Paris**. Tél. : (1) 45.83.50.93.

— Nicolas cherche **joueurs Blood Bowl ou Paranoïa dans la région de Lyon** au (16) 78.55.65.05 (**69140 Rillieux**) Merci !

— Ch. joueurs(euse) **tout JdR, en part. Rolemaster dans Les Terres du milieu (+ 17 ans) sur Paris**. Alex au (1) 42.25.46.27 après 19 h30.

— Cherche **PJ(s) MD(s) de AD&D2 sur Paris** âgés de 12 à 14 ans. Tél. : (1) 42.05.41.81 à partir de 19 h demandez Nicolas. Vite !

— Org. **Diplomacy par correspo. pour joueurs motivés** 5 F/tour tt compris 1 tour/15 jrs. Henri Jachet - Chemin du Vaveret - **25870 Geneuille**.

— **Le n° 2 de Claymore fanzine de la série Cry Havoc est paru** : 15 F + 6,20 F de port. Claymore-Normandie - 33 rue Crondstadt - **76300 Sotteuile**.

— Organise **jeu maison par corresp. thème grandes puissances** à 20 joueurs 100 F les 10 tours. Séb au (16) 89.46.07.22 (**68110**).

— Ch. **joueurs (euses) pour Shadowrun, Hawkmoon, Rêve... sur l'Hay-les-Roses et env.** Christophe au (1) 46.86.43.56 en soirée.

— Cherche **joueurs de B. Bowl sur La Roche/ Yon** ; vds **Œil Noir, Alésia, Star Wars + guide et scénario, Space Marine** à bas prix. Tél. : (16) 51.07.03.75.

— Rech. part. **JB007, Maléfices, JRTM, Cthulhu, Warhammer, Blood Bowl...** Carole Duguy - 82 bd Baron du Marais - **69110 Ste Foy les Lyon** (slt aux ADT !).

— Cherche **joueurs ou joueuses motivés pour Rolemaster**. Contactez d'urgence Loïc au (16) 56.82.57.16 (**33510 Andernos**).

— Ch. **joueurs motivés pour Vampire, Storm., AdC et autres sur Sceaux, Cachan ou environs**. Fabrice au (1) 46.60.79.82 en soirée.

— **Bill Boquet nain niv. 7 cherche partenaire + MJ pour JRTM (47350 Seyches)**. Tél. : (16) 53.89. 62.82 demander Stéphane.

— Cherche **joueuses et joueurs pour JdR, WG et JdP dans le Lot (46)**. Contacter Laurent au (16) 65.33.69.46 après 20 h à bientôt !

— Help ! **MJ/Joueur ch club étudiants sur campus Bordeaux pr AdC, Méga3, Simulacres**. Ecrire à Franck Roy - 65 av Léon Blum - **33600 Pessac.**

— Sur **Toulouse cherche joueur(euse)s ou club JdR RuneQuest, D&D...** R. Genin - 38 av Louis Aristide Passerieu - **31100 Toulouse**. Tél. : (16) 61.30.86.77.

— Franck **cherche joueurs Cyberpunk, Dungeons and Dragons**. Contact au (1) 34.19.58.74 à St Brice-sous-Forêt (95350).

— Ch. **joueur(s) wargames (WIF Europa, Air Sup, Fleets, etc) sur Louviers**. Franck au (16) 32.40. 13.42 (**27400 Louviers**).

ACHAT

— Achète **volumes 1 et 2 de Lancedragon éditions Carrère**. Votre prix est le mien, demandez Christophe au (1) 39.91.31.20 répondeur.

— Cherche **La Compagnie de l'Ombre pour Bitume**. Steeve Castro - rue Printegaroe - **30430 Barjac**. Merci d'avance.

— Achète **Cyberpunk à un prix raisonnable**. Joindre Jean-Etienne Bordas - 70 lot du Lac - **33290 Le Plan Médoc**. Tél. : (16) 56.34.65.24 de 14 h à 18 h.

— Ach. **supp. JRTM/MERP** (vf & vo) px à débattre. Tél. : (16) 87.32.72.57 demander Arnaud de 17 h à 20 h.

— Ach. **anciens Dragon mag. jusqu'au n° 69** sauf 48, 49, 52, 54, 55, 56, 59, 60, 61, 64, 65 et 66 + ach. Dungeon Mag. 3, 4 bon prix. Richard au (16) 25.73.55.96.

— Ach. **Le livre Le roi entêté de L. Sprague de Camp.** Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne**. Tél. : (1) 39.59.83.57 le soir.

— Ach. **Swords & Sorcery, Dragonpass, The Beast Lord, Elric the Necromancer, Dune**. Tél. : (16) 98.29.97.44 David le week-end.

— Achète ou échange **figurines Mithril de Prince August** réf. 1 à 112 toute offre bien venue ! Bruno au (16) 93.07.71.12.

— Achète **tout AD&D** tout prix. Demander Marie au (16) 56.41.03.30 après 20 h urgent. Ach. également **figurines Ral Partha** (Méd. Fantastique). Merci !

— Achète **Lothern Elf City Guard Regiments of Ren own Citadel + fig. Runequest Citadel**. Christophe au (1) 47.51.51.10.

— **Manuel des Monstres II - Légend & Lore**. Contactez Arnaud au (16) 43.58.57.98 le matin de 13 h à 15 h offre intéressante AD&D1.

— Recherche **Dæmonis Compendium et Intervention Divine**. Antoine Flauto - 32 av. Leverrier - **77490 Chelles**. Tél. : (1) 64.21.18.67 seulement le week-end.

— Ch. **jeux de plateau BE (Ludodélire, Eurogames,...)**. Jean-Baptiste au (16) 86.62.19.78.

— Passionné ach. **tout supp. AdC neuf ou occase**. Tél. : (1) 34.75.55.88 demander Julien. Salut à tous les Cthulhumaniac ainsi qu'aux Lovecraftiens !

— Achète **PHB ancienne couverture** (D. Sutherland). Prix à débattre. Paul au (1) 30.56.07.66 (**78450 Villepreux**).

— Ach. **World in Flames, Civilization, Hornet Leader**. Contacter Guillaume Lemery - 133 rue Challemel Lacour - **69008 Lyon**. Tél. : (16) 78.75. 71.33.

— Recherche **tous les scénarios parus dans Casus Belli pour Warhammer et JRTM**. Laurent Tourreau - 58 rue de la Benouie - **34160 Boisseron**. Tél. : (16) 67.86.68.27.

— Ch. **boîtes de figurines Grenadier 7502 Sauron's Dark Ones & 7505 Isengard. Ch. Livres Dragonlance** (vf) 1, 2, 3, 4, 5 et 6. Demander Eric au (1) 40.92.01.71 merci.

— Ach. **Conan (Gurps) et Formule Dé**. Demander Emmanuel au (16) 61.15.11.72 (**31770 Colombiers**).

— Achète **Samouraï (série Cry Havoc) et suppléments JRTM sur Nancy**. Julian au (1) 83.47. 51.01 (**54230 Chavigny**).

— Achète **tout pour AD&D 1 et 2 en vo, sauf modules**. Patrick au (16) 87.74.00.40 (**57000**) après 20 h.

— Ach. **suppléments JRTM surtout les anciens actuellement épuisés** contacter Jean-Baptiste au (16) 78.95.41.79 merci !

— Ach. **Star Trek RPG** bon ou moyen état. Demandez Théo au (1) 41.65.35.56 vers 20 h merci d'avance ! **49300 Cholet**.

— Cherche **tout sur RuneQuest 1 et 2** (supp., boîtes...). Ecrire à Laurent Magot - 12 pl Chante Grive - **13310 St Martin de Crau**. Tél. : (16) 90. 47.27.83.

— Par Oniros ! Cherche **Miroirs 5 & 8 : Empire du Roi joueur & Cité des 13 Plaisirs**. Bon prix. Vladimir au (16) 56.96.71.72.

— J'achète **la fig Mithril n° M 16** pour 100 F, prix à débattre. Dauvillier Michel - 139 rue Louis Lhérault - **95100 Argenteuil**.

— Achète à bons prix **anciens modules AD&D** surtout G1, G2, D1, D2, D3, Q1, C1, S1, S2, S3, A1, A2 et A4. Demander Lionel au (1) 42.70. 77.70 de 19 h à 20 h.

— Recherche **désespérément Command Magazine n° 10 avec encart**. Urgent ! prix indifférent ! Loïc au (16) 61.25.67.97 (**31400 Toulouse**).

— Achète **tous suppléments Bitume, Star Wars, Stormbringer. Vds ou échange Berlin XVIII + Marxmen 12.35**. Appeler Marc au (16) 61.70.41.08 (**31200**).

— Achète **les Gardes de Mighty Warriors**. Christian au (1) 39.13.90.20 (**78500 Sartrouville**) après 18 h.

VENTE

— Vds **JB007 + Manuel Q** (BE) le tout 160 F. Jean-Marc au (16) 50.21.00.44 (**74120**).

— Vds **lot AD&D1 : 7 manuels + 2 campagnes + scénarii + W. of Greyhawk + écrans etc.** Prix 900 F à débattre. Eric au (1) 60.07.78.58 après 19 h.

— Vds **Rolemaster vo 180 F Space Master 150 F Space opera 100 F** tt port compris. Laurent au (1) 45.46.00.09 aprs 19 h30.

— Urgent ! Vds **divers wargames VG, AH, Jeux Descartes**. Tél. : (16) 73.54.24.62 (**43250**). Demandez Christophe. Bon état bon prix.

— Vds **Torg BE + écr. + Ter. Viv. + Emp. du Nil 325 F ou Torg + écran 200 F Ter. Viv. Emp. du Nil 90 F l'1, 150 F les 2**. Luc au (16) 83.28.03.49 (**54600 Nancy**).

— **Warhammer + nbreux sup. ou échange contre sup. pour l'AdC**. Tél. : (16) 66.39.29.47 (heures de repas) demander Alain (**30130 Pont St Esprit**).

— Vds **modules Cthulhu et Star Wars** très bon état poss. échanges. Emmanuel au (16) 31.74. 68.16 après 18 h (**14000 Caen**).

— Vds **6th et 7th Fleet vf 250 F, Samouraï neuf 120 F, Cap. Cosmos 100 F.** Cherche **partenaires pour WIF**. Alexandre au (1) 43.08.87.85.

— Stop ! Vds à bon prix **BITMK5, Storm2, Hawk., S.W, AdC, AdC90, Cyberpunk & Bloodlust**, ts en BE & leurs supp. Laurent au (16) 63.63.00.88.

— Vds **JdR + supp (TBE px à débattre) : JB007, Cthulhu, Chill, Ave Tenebrae**. Tél. : (16) 87.32. 72.57 de 17 h à 20 h Arnaud.

— Vds **AD&D1 GDM, Joueur, Monstres, Royaumes Oubliés, DL1, Havena, D&D 1, 2 & 3, Star Wars, Guide, Empire...** bas prix. Roman au (1) 45.23.17.19.

— Vds **Cry Havoc 100 F, Hitler's last gamble 200 F, Great Patriotic War 150 F, Junta 80 F, Friedland 80 F** + frais port 20 F. Tél. : (1) 30.72.94.38.

— Vds **TBE Chrome 80 F Rifts 200 F Twilight 2000 150 F BE Gurps : Basic Set, Cyberpunk (150 et 100 F)**. Appeler Cédric au (1) 46.47.67.76.

— Vds **la France 100 F + Démons & Magie, Chant des Enfers, Voleur d'âme, Loup blanc à 50 F l'un**. Contacter Fabrice au (1) 30.37.78.87 après 18 h.

— Vds **Republic of Rome 250 F Blood Bowl + ZM 150 F** port non compris. Demandez Xavier après 18 h. Tél. : (16) 85.29.94.90 (**71000 Macon**).

— Vds **Heroquest TBE 100 F et Livres dont... 10 F. Mamouth Age, La Parodie du genre Cyberpunk est disponible 25 F**. Contacter Julien au (1) 42.80.58.53.

— Vds **Vampire + écran jamais servis 200 F. Les Royaumes Oubliés (AD&D) neuf 150 F.** Sébastien au (1) 48.49.71.52 après 18 h.

— Vds **2e DB Paris Normandie, Ranger, Open Fire, 1809, Blood Bowl, Guns of August** prix à débattre. Joindre Jean-Francis au (1) 42.88.41.67 **Paris**.

— Vds **boîtes et suppléments pour Cthulhu, INS/ MV, Stormbringer, ainsi que peintures, encres, figurines**. Prix intéressants. TBE. J- Emmanuel au (1) 39.52.30.06.

— Vds **WFRP vf + WFBR + WH40K + WH Armies + Chateau Temp. + Star Wars + Marvel SH + MU 1, 2, 4, 5, 6 ou éch. ctre Mat. AD&D.** Tél. : (1) 48.87.79.69.

— Vds **Hawkmoon Storm + sagas Zargos, Ultime Epreuve, Dien Bien Phu, Plan Barbarossa, Platoon, Lord of The Rings, Hitler War**. Pierre au (1) 69.24. 75.54.

— Vds **6th, 2nd Fleet 170 F, 7th Fleet 200 F Korean War 150 F, Panzer Armee Afika (vf) 150 F.** Nicolas au (1) 64.23.78.10.

— Vds **D&D Bte 2 et 3 (les deux 70 F) + Œil Noir (Init. Ext. Accs du MJ. Havena MdAI et II). La boîte 70 F.** Dimitri Bois - 148 bis av du Maine - **75014 Paris.**

— Vds **Republic of Rome, Central America, Gettysburg, 3th Fleet, Up Front 200 F, 6th Fleet Amirauté + Mare Nostrum 150 F.** Didier au (16) 43. 41.39.59.

— Vds **Battletech TBE 120 F + Detective Conseil 130 F** (port compris). Duval Patrick - 13 rue Edouard Herriot - **74300 Cluses**.

— Vds **ENU. 300 F IGU 25 mm Essex Moyen-Age féodal, piétons 6 F** liste contre 2,50 F. Michalak Philippe - 5 rue C. Levillain - **76100 Rouen**. Tél. : (16) 35.63.52.66.

— Vds **Casus Belli 1 à 20, Jeux et Stratégie 1 à 33 + 3 num., Runes 1, 3, 4, 6 ? 7, Simulation 3 à 8, War of The Ring**. Girot JC - 51 rue Gambetta - **54320 Maxeville**.

— Vds **pour AdC : Les masques de Nya. + Terror Australis + C. by Gaslight + Les contrées du Rêve + Horreur A D**. Tél. après 19 h au (16) 96.39.84.84.

— **Paintball ! Vends semi-auto rapid comp à 1200 avec CO2 ou 750 F sans (neuf + 2000 F)**. Tél. : (1) 43.25.24.98 Jean-Paul à **Paris**.

— Vds **Warhammer + RSP + Le Seigneur des Liches + écran** 400 F. Florian au (16) 42.51.56.56 après 18 h (**13120 Gardanne**).

— Vds **Blood Bowl 1e éd (+ ZM), Murder Party, Plan Barbarossa, Friedland, Paranoïa + ext., l'Œil Noir 4 boîtes**. Demander Séb. au (16) 94.21.28. 25 (**83220**).

— Vds **Paranoïa + NB supp 300 F, Animonde 50 F, AdC + supp 200 F.** Contacter Pierre Caillaud - 17 rue du Vert Galant - **94370 Sucy en Brie**. Tél. : (1) 45.90.31.67.

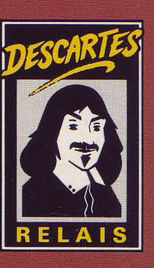
— Vds **Air Force, Dauntless, Flight Leader** 130 F pièce. Alex au (1) 39.83.91.50 (dom) ou (1) 49. 27.40.66 (bur).

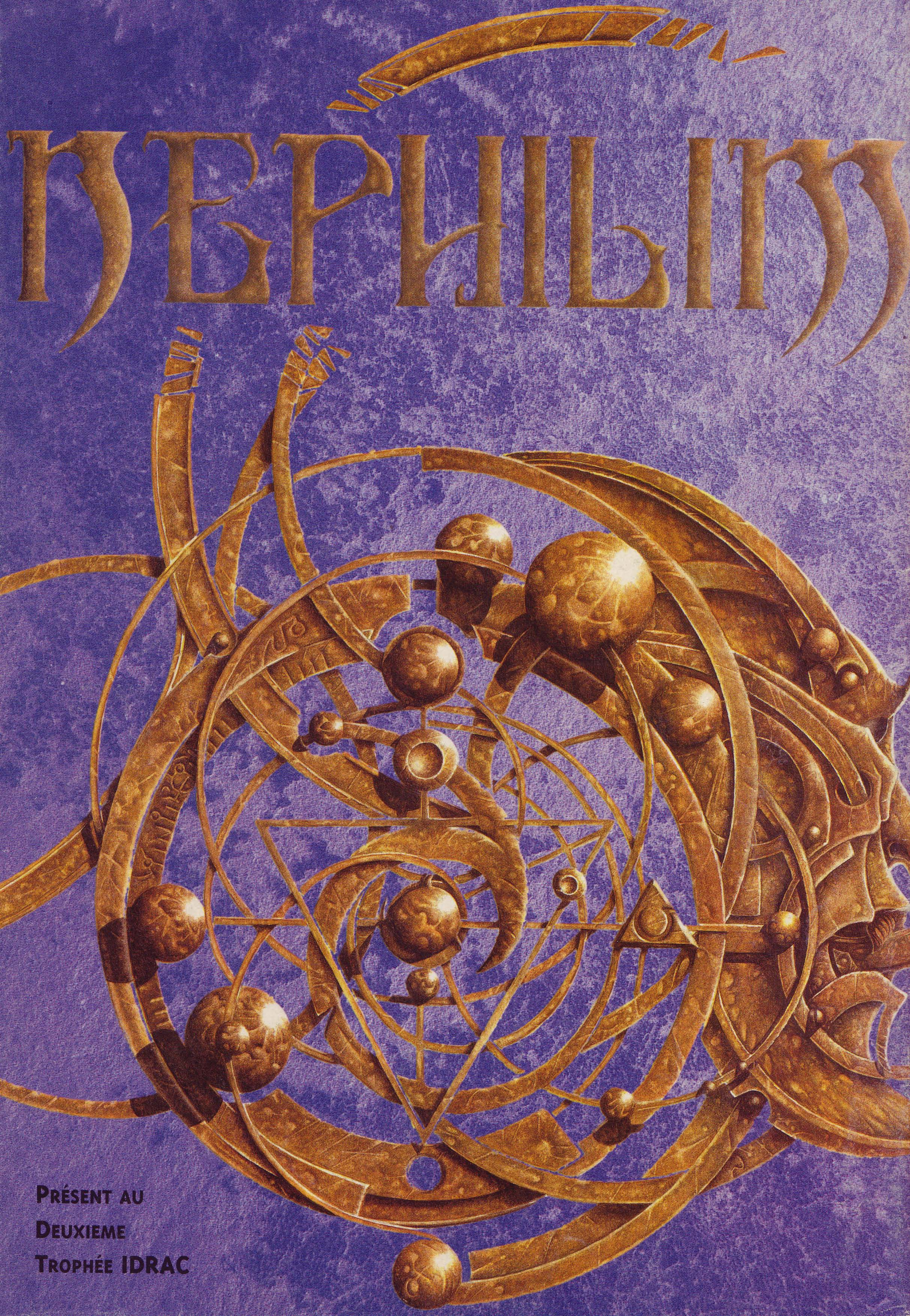
— Vds **La Vallée des Rois TBE + écran 100 F + Chill 1 & 2 100 F + scénarios**. Demander Pascal après 19 h au (16) 41.65.15.94.

— Urgent ! **Vends Armée Romaine 15 mm. JdR : TBE Cyberpapauté**. Appeler Alain au (16) 75.59. 58.50 (**26760 Beaumont-les-Valences**).

— Vds **JRTM 130 F Le Rejeton d'Azathoth 80 F La trace de Tsathogghua, A la recherche de Kadath 70 F chaque**. Tél. : (16) 21.82.52.07 Jean-François.

VOIR LISTE
DES RELAIS
BOUTIQUES
P. 102




NEPHILIM
Présent au
Deuxieme
Trophée IDRAC